«Игровые Оскары 2001» — игры, которые вошли в историю. с. 68

ДОМАШНИЙ ПК

INTERNET•ИГРЫ

№ 1-2 (38) ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2002

ЖЕСТОКОСТЬ В ИГРАХ И В ЖИЗНИ. ЕСТЬ ЛИ СВЯЗЬ?

ОПТИМИЗИРУЕМ WINDOWS: ОБЗОР ЛУЧШИХ УТИЛИТ

3D-акселераторы – супертест

Компьютер или игровая приставка? Проблема выбора

CDMA — альтернативная телефонная связь

ДПК-CD

РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА: ЖУРНАЛ БЕЗ ДИСКА – 5,95 ГРН, ЖУРНАЛ С ДИСКОМ – 9,95 ГРН

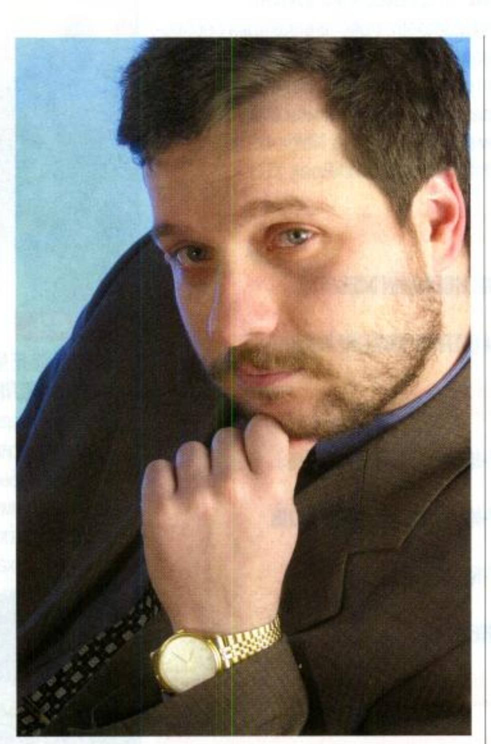
ТОЛЬКО ИЗБРАННОЕ! январь-февраль 2002




e.verest®
Пусть твоя мечта станет радужной!
Компьютер e.verest® с процессором
Intel® Pentium® 4 2.0 GHz
256 MB RD RAM
40 GB (7200rpm) HDD
16X DVD-ROM
Sound Card Creative Labs live 5.1
64 MB NVIDIA Ge Force3
Монитор 17 TFT
Программный продукт Microsoft Windows XP
Программный продукт Microsoft Office XP
intel inside
pentium 4
464 7777
просп. Красных Казаков, 8
www.e.com.ua
Логотип Everest является зарегистрированным торговым знаком компании e.service.
Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation.

Опрос представителей ведущих производителей компьютеров Украины, проведенный в начале этого года еженедельником «Компьютерное Обозрение», продемонстрировал весьма существенный рост продаж готовых настольных систем в предновогодний период. И хотя хорошие продажи компьютеров в декабре стали уже традицией, тем не менее цифры, представленные участниками опроса, позволяют сделать несколько выводов.

Прежде всего, все компании отметили значительное увеличение продаж по сравнению с декабрем 2000 года – от 22 до 107%, и, что характерно, очень много покупок было совершено именно домашними пользователями, причем наблюдался интерес покупателей к высокопроизводительным игровым и мультимедийным компьютерам. В какой-то степени такой всплеск покупательской активности обусловлен прошедшей во второй половине декабря новогодней компьютерной ярмаркой Intel, которая заслужила лестные оценки со стороны всех ее участников, но, по нашему мнению, у рекордных результатов конца прошлого года есть и еще одно объяснение.



Это – общий рост интереса пользователей к домашним персональным компьютерам. Сегодня многие уже поняли, что ПК дома – это не просто модная, но практически бесполезная безделушка, а действительно универсальный коммуникационный и мультимедийный комбайн, а также и творческий инструмент, способный реализовать скрытый в нас креативный потенциал. Кажется, утверждение о том, что компьютер в ближайшем будущем станет еще одним бытовым устройством, которое просто обязано быть в каждой современной семье, – становится реальностью.

Приятно отметить, что интерес к домашним системам отразился и на нашем издании – в 2002 году увеличился как общий тираж «Домашнего ПК», так и число его подписчиков. Мы рады приветствовать новых читателей и хотим вкратце рассказать им, а заодно и напомнить тем, кто уже хорошо знаком с нашим журналом, основные направления развития «Домашнего ПК».

Журнал, который вы держите в руках, – уникальное для отечественного рынка издание. С одной стороны, «ДПК» – это журнал о цифровом стиле жизни XXI столетия, обо всех тех изменениях и нововведениях, что приносят в нашу жизнь цифровые устройства и услуги. С другой стороны, «Домашний ПК» – полноценный Buyer's Guide (путеводитель покупателя), который позволит вам совершать выгодные приобретения. В соответствии с этими двумя взаимодополняющими концепциями мы стараемся информировать своих читателей обо всех новинках программного и аппаратного обеспечения, тенденциях развития персонального компьютинга, новых технологиях и услугах, нюансах использования, настройки и апгрейда ПК и периферийного оборудования. Кроме того, в каждом номере мы даем рекомендации покупателям по рациональному вложению средств, совершению выгодных покупок и выбору лучших в своих категориях устройств по соотношению цена/производительность или цена/качество.

Сфера интересов «Домашнего ПК» охватывает, как нам кажется, практически все сегменты персонального компьютинга и связанных с ним областей: Internet, компьютерные и консольные игры, программное обеспечение, комплектующие для ПК и готовые системы, всевозможное периферийное оборудование, мобильная связь и многое другое.

Надеемся, что наши читатели, как новые, познакомившиеся с журналом в этом году, так и постоянные, не будут разочарованы. Мы же приложим все силы, чтобы сделать «Домашний ПК» еще более разнообразным, интересным и полезным для вас.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов



№ 1–2 (38), ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2002

с. 42

КРОВАВЫЕ ИГРЫ: ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Продолжительность, сила и степень влияния насилия и жестокости в играх на детей варьируется от индивидуума к индивидууму, однако в целом негативные последствия можно выявить и охарактеризовать достаточно четко.





с. 32

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ 2002

Выбор домашней игровой платформы становится весьма сложной задачей для неподготовленного пользователя. Что предпочесть – многофункциональный «комбайн», ПК или узкоспециализированную игровую консоль – вопрос неоднозначный, но мы все же постараемся дать на него ответ.

ГРАЖДАНЕ СЕТИ

с. 64

Пользователи Сети космополитичны: для них важны не национальная и государственная принадлежность Internet-ресурса или услуги, а их информационная ценность и полезность. Ситуация меняется, когда речь заходит о том, что может предложить государство своим гражданам во Всемирной Паутине.

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.UA

БЕСПРОВОДНАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

с. 20

Вам в силу ряда причин невыгодно или невозможно установить проводной телефон? Не отчаивайтесь! Отличным решением в этом случае может стать альтернативная связь по беспроводным технологиям, не «привязывающая» аппарат намертво к месту его установки.



с. 24

«РАЗУМНЫЙ FPS»: ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ

С момента нашего последнего тестирования игровых акселераторов прошло неполных девять месяцев, срок хоть и небольшой, но для IT-индустрии он практически равен вечности. Давайте узнаем, что же изменилось с той поры, чтобы не ошибиться в выборе видеокарты для домашнего компьютера.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАМОК ВОЛЬФЕНШТЕЙН

с. 74

Сразу после выхода этой игры начали раздаваться обиженные голоса: «Где революция?!». Да, революции нет. А что, кто-то обещал? И, положа руку на сердце, – неужели она здесь нужна? Да, Return to Castle Wolfenstein – это просто отличный шутер, в котором нет ничего новаторского. Но это – не только не плохо, а даже наоборот – замечательно.



Игротека

ДОМАШНИЙ ПК

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов

РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская

ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк

МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский

ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин

МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук

МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 1–2 (38), январь-февраль 2002
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2002 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать «Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная
Подписной индекс 22615 в Каталоге изданий Украины, с. 109

Тираж 18450 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.ua
Web-сервер:	www.itc.ua



ГДЕ И КАК КУПИТЬ ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 248-7460
«Блиц-Информ»
(044) 518-6682
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050

ГОРЛОВКА
АВ сервис
(06242) 2-7018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272
Идея
(0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
Частная доставка
(05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235

ЛУЦК
«Бизнес-Пресс»
(03322) 3-1266

ЛЬВОВ
«Саммит-Львов 247»
(0322) 74-3223
Деловая пресса
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
Аслан
(05549) 4-6303

ОДЕССА
МиМ
(0482) 37-5264
Представительство KSS
(0482) 37-0555

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
Крымский курьер
(0652) 49-4924

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХЕРСОН
Кобзарь
(0552) 22-5218

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП Ключук М.Н.
(03722) 7-2410

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ

КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Техническая книга»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
ул. Костенко, 11/1
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»

СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12
«Скайнет»
ул. Петропавловская, 47

ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356

ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис. Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2002 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 109, цена за месяц – 5,11 грн.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

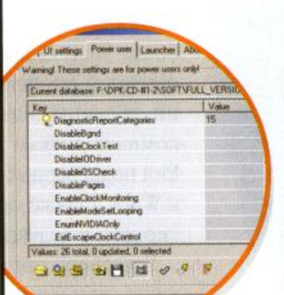
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582



www.samsung.com.ua

ДПК-CD, ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2002



ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО (AVP) LITE V3.5.5.0
Полная версия популярного антивируса с регистрационным ключом на 30 дней и обновлениями вирусных баз до 4 января 2002 года включительно. Ищите регистрационный ключ на следующие 30 дней на ДПК-CD, март 2002.

LSDISTRO V1.0

RIVATUNER 2.0 RC8.2 – с. 50*

X-SETUP V6.1 – с. 52

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

CUSTOMIZER XP V1.6 BETA 3 – с. 50

FLASHGET V1.00 – с. 50

ПРОГРАММЫ: ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

DIRECTX 8.1

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

3D BLITZ

BATTLE REALMS – с. 80

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT – с. 94

RED ACE SQUADRON BETA – с. 94

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER – с. 94

SPACEHASTE 2001

ИГРЫ: ПАТЧИ

AQUANOX V1.15/1.17

BALLISTICS V1.0.1

BATTLE REALMS BATTLE PACK 1

C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE V1.001

CIVILIZATION III V1.16F

REAL WAR V1.5

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER V1.5

SOUL REAVER 2

STRONGHOLD V1.1

THRONE OF DARKNESS V1.2.18

«ДЕМИУРГИ» V1.03

«ИЛ-2. ШТУРМОВИК» V1.02B

«КАЗАКИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ» V1.29

«ПРОТИВОСТОЯНИЕ III. ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ» V1.02, V3

Самые актуальные заплатки к некоторым популярным играм

ИГРЫ: ДОПОЛНЕНИЯ

ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA MOD PACK

STRONGHOLD CASTLES PACK

«ДЕМИУРГИ». БОНУСНЫЕ КАРТЫ

«ИЛ-2. ШТУРМОВИК». ГЕНЕРАТОР КАМПАНИЙ

«КАЗАКИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ». РЕДАКТОР МИССИЙ

Дополнения и специальные утилиты к некоторым популярным играм

ДРАЙВЕРЫ: МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

ОБНОВЛЕННЫЕ ДРАЙВЕРЫ ЧИПСЕТОВ ДЛЯ ОПЕРАЦИОННЫХ СИСТЕМ СЕМЕЙСТВА MICROSOFT WINDOWS
ALi – AGP Driver, All-in-one Drivers Pack
AMD – All-in-one Drivers Pack
SiS – AGP Driver
VIA – 4-in-1, AGP Driver

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

ОБНОВЛЕННЫЕ ДРАЙВЕРЫ НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫХ 3D-АКСЕЛЕРАТОРОВ ДЛЯ ОС СЕМЕЙСТВА MICROSOFT WINDOWS
ATI – Radeon 256/7xxx, Radeon 8500
NVidia – Detonator XP
STMicroelectronics – KYRO/KYRO II



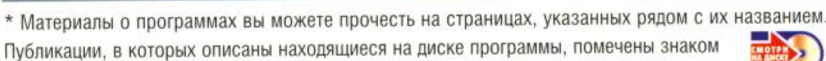




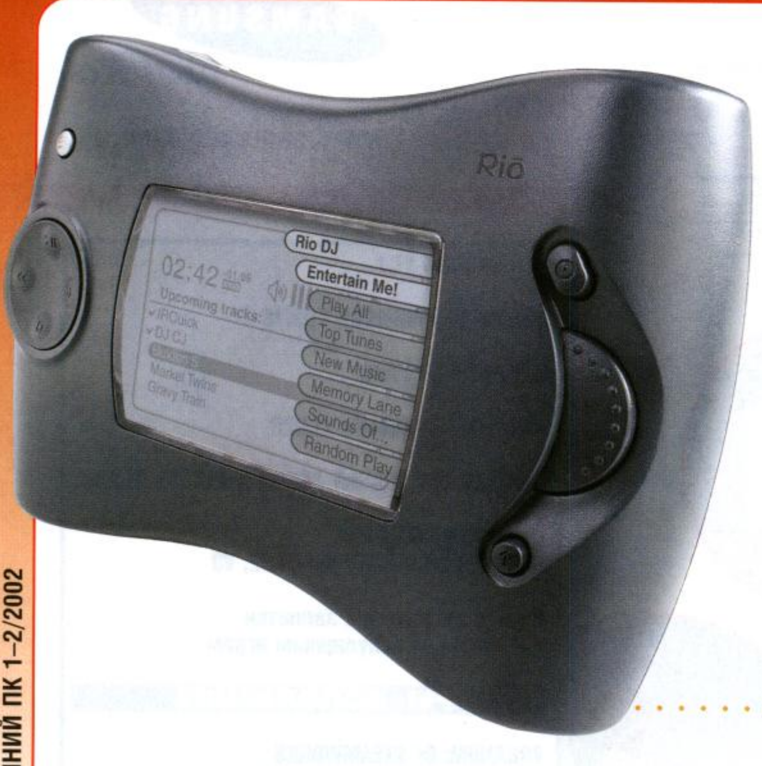
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут у вас возникнуть при их использовании.

«ДПК-CD, январь-февраль 2002» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 1–2, 2002 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.


* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.

Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком 



«МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА» С ЖЕСТКИМ ДИСКОМ

Компания SONICblue выпустила портативный плейер Rio Riot, использующий для хранения музыкальных композиций жесткий диск 20 GB. Такой емкости вполне достаточно для размещения более 5000 песен в высококачественной оцифровке (по времени звучания эквивалентно 400 компакт-дискам Audio CD). Rio Riot поддерживает форматы MP3 и WMA, а также может быть адаптирован к будущим стандартам.

В плейере органично сочетаются эргономичный дизайн, большой ЖК-дисплей (240 × 160) с подсветкой и новый интуитивно-зависимый интерфейс Rio LogicTrack. Помимо этого, устройство оснащено FM-тюнером; буфером 16 MB для защиты от сбоев, гарантирующим 12 минут автономного проигрывания; долговечными ионолитиевыми аккумуляторами, обеспечивающими более 10 ч непрерывного звучания; а также специальным ПО от MoodLogic, позволяющим легко осуществлять поиск композиций по названию песни или альбома, имени исполнителя, жанру и прочим данным.

Rio Riot уже доступен на сайте *www.sonicblue.com* по цене $399,95.

Rio Riot – хит без проблем

ЭЛЕГАНТНОЕ АВТО ДЛЯ ДАННЫХ

Цифровая мода нового тысячелетия диктует свои законы: мы обзаводимся органайзерами, цифровыми фотокамерами, диктофонами, MP3-плейерами и прочими аксессуарами, призванными обеспечить нам новый уровень удобства и свободы. Но порой бывает очень трудно оперативно организовать обмен данными между ними и компьютером. Отныне эта задача намного упрощается. Корпорация SanDisk представила продукт Cruzer – миниатюрное устройство для хранения данных, использующее сменные карты флэш-памяти.

Благодаря своим размерам (76,2 × 44,5 × 19 мм) Cruzer легко разместится в кармане и будет необычайно удобным не только для обмена данными между периферией и ПК, но и для транспортировки файлов между различными компьютерами.

Устройство вставляется в разъем USB и допускает применение карт памяти стандартов SD и MMC. Cruzer появится в продаже в начале второго квартала 2002 г. и будет доступен в четырех исполнениях – со встроенной памятью объемом 32, 64, 128 и 256 MB. Для ориентира: Cruzer 128 MB будет стоить $99,95.

Cruzer – мелочь, а приятная

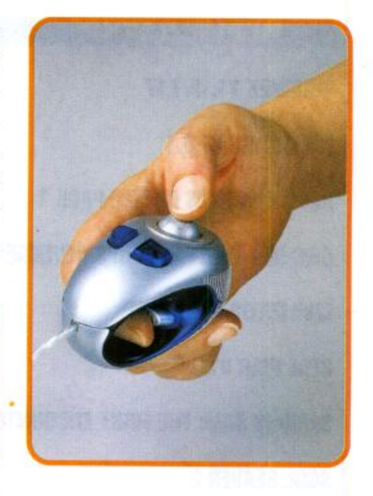


«МЫШЬ», НЕ НУЖДАЮЩАЯСЯ В КОВРИКЕ

Казалось бы, что может быть удобнее и роднее обыкновенной серой «мышки» – столь привычного манипулятора, скромно «обитающего» на коврике близ клавиатуры или монитора. Однако коварен «зверек» и не прощает тех, кто по роду службы или развлечений привык подолгу «мять» его в руках, – это грозит болезнью со страшным названием «туннельный синдром». Сколько уж лет разработчики всех мастей и народов в целях эргономики совершенствуют его, добавляя новые кнопки, колесики и шарики, а как ни верти, лучше обычной «двухкнопочной» еще ничего не придумали.

Несколько нетрадиционным путем пошла фирма Fellowes, предложив устройство Micro Track Mouse, – при работе с ним вовсе не обязательно, чтобы запястье опиралось на стол. Основная кнопка ввода по-прежнему располагается под указательным пальцем, однако при этом вектор усилия при нажатии на нее направлен более естественно – внутрь ладони. Такие манипуляторы в США уже поступили в продажу по цене от $19 до $22, в зависимости от исполнения – PS/2 или USB.

Выходит, «пистолет» держать в руках более «эргономично»?

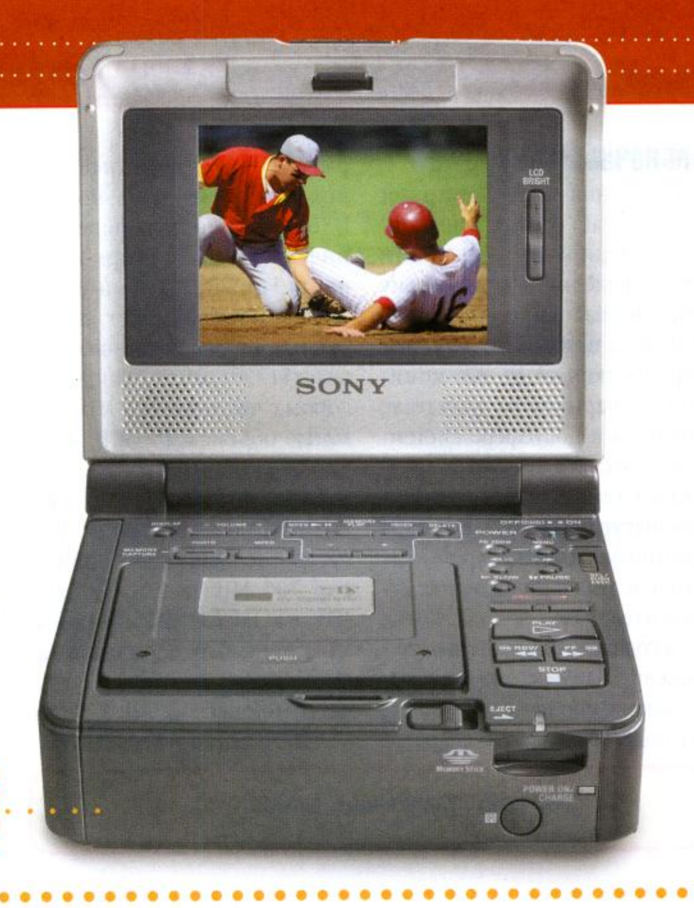


ВИДЕОСТУДИЯ В КАРМАНЕ

К портативным аудиоплейерам и рекордерам Sony семейства Walkman мы уже привыкли. Ну а как вам видеорекордер примерно таких же размеров? Мечта? Что вы, уже реальность! Устройство Video Walkman VCR GV-D1000, используя кассеты MiniDV, позволяет не только записывать фильмы подобно обычному видеомагнитофону, но и просматривать их на встроенном 4-дюймовом цветном ЖК-мониторе и даже редактировать.

Кроме композитного входа/выхода AV, а также S-Video, GV-D1000 оборудован слотом Memory Stick. Благодаря чему можно захватывать с ленты статичные изображения размером 640 × 480, а также клипы длительностью до 60 с («на лету» конвертируя их в MPEG-1) и сохранять эти данные на карте памяти. Подключив устройство через интерфейс USB к компьютеру, вы научитесь вести прямые Web-трансляции своих клипов с помощью ПО Microsoft NetMeeting.

Устройство комплектуется фирменными батареями Sony, поддерживающими технологию InfoLithium. Стоимость GV-D1000 составляет $1300.



Любовь с первого кадра

«Джентльменский набор» видеомана

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ «СИНЕМАТОГРАФ»

Энтузиасты видео премьеру Creative Labs 3D Blaster Personal Cinema ожидали давно, причем, как и полагается в подобных случаях, с огромным нетерпением и любопытством. И вот чудо свершилось (кстати, как раз под Рождество), компания NVidia сообщила о начале продаж на европейском рынке этого программно-аппаратного набора.

В его состав входят: видеоакселератор на базе графического процессора GeForce MX400 с интегрированными на одной плате 64 MB памяти, видеомодулем и TV-тюнером; подсоединяемый к компьютеру внешний блок TV/AV и многофункциональный пульт дистанционного управления. Кроме того, в комплект поставки включено ПО для воспроизведения DVD и редактирования видео.

Особое внимание заслуживает функция Intelligent TV, обеспечивающая возможность отложенного просмотра, повтора и программируемой записи эфирных телевизионных программ.

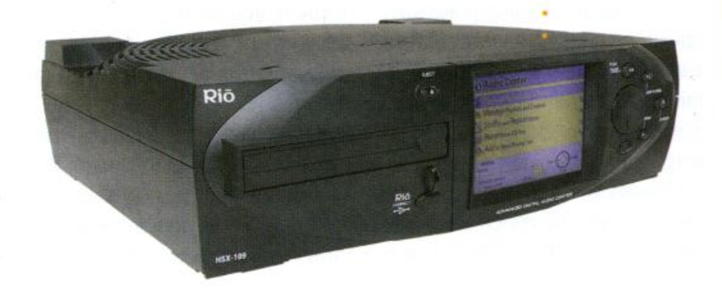
Стоимость Creative Labs 3D Blaster Personal Cinema составляет около 215 евро.

ЦЕНТР МУЗЫКАЛЬНОЙ ВСЕЛЕННОЙ

Желание записывать музыку на компакт-диски столь же естественно, как и вести архивы на аудиокассетах. Любопытное решение данной проблемы предлагает компания SONICblue. Разработанный ею музыкальный центр Rio Advanced Digital Audio Center снабжен дисководом CD-RW, позволяющим проигрывать Audio CD и носители с коллекциями MP3- и WMA-файлов, а также создавать собственные диски. Для хранения композиций используется встроенный HDD емкостью 40 GB. Через оптический порт или стандартный стереовыход центр подключается к любой домашней аудиосистеме.

Для обмена информацией с ПК, портативными MP3-плейерами или для подключения периферийных устройств (клавиатуры, джойстика или сетевого адаптера) служат три порта USB. Интеллектуальное ПО, идущее в комплекте, способно отслеживать музыкальные предпочтения слушателей и генерировать списки композиций в соответствии с ними. Рекомендованная розничная цена Rio Advanced Digital Audio Center составляет $1500.

«Кузница» музыкально-цифрового архива



«ЯБЛОЧНЫЙ» СЮРПРИЗ

Компания Apple Computer не перестает удивлять поклонников необычным дизайном своих изделий. По внешнему виду новый iMac совсем не похож на привычный компьютер: 15-дюймовый ЖК-монитор на шарнирном держателе крепится к полусфере системного блока. С данной конструкцией отлично гармонируют клавиатура и мышка в традиционном «полупрозрачном» стиле и два шарообразных аудиосателлита.

Сегодня в США доступны три модели iMac, все они созданы на основе процессора PowerPC G4, содержат видеоакселераторы на базе NVidia GeForce2 MX, поддерживают пять портов USB со скоростью передачи информации 12 Mbps и два порта FireWire, каждый из которых обеспечивает поток данных 400 Mbps. Старшая модель ($1799) оснащена процессором с частотой 800 MHz, памятью объемом 256 MB, жестким диском 60 GB и приводом SuperDrive (CD-RW/DVD-RW). Возможности средней ($1499) несколько скромнее – процессор 700 MHz и Combo drive (DVD-ROM/CD-RW). Ну а самый дешевый вариант iMac ($1299) включает 700-мегагерцевый процессор, 128 MB ОЗУ, 40 MB HDD и привод CD-RW.



Свет мой, «зеркальце», скажи...

ТЕЛЕФОН ДЛЯ «МОЛЧУНОВ»



Мобилка для чатланина

Как известно, многие люди, в частности школьники, студенты и прочие пользователи, привыкшие экономить, чаще всего применяют мобильные телефоны не для разговоров, а для передачи SMS-сообщений или для игр, например, желая быстрее скоротать время по пути на работу или учебу.

Именно для такой аудитории компания Telepong анонсировала новое мобильное сотовое устройство, которое, помимо перечисленных свойств, способно будет выполнять также функции органайзера и WAP-броузера. В данном проекте совместно с Telepong принимает участие и известная американская компания Flextronics – признанный дока в вопросах телекоммуникаций.

Устройство поступит в продажу в первой половине 2002 г., ожидается, что цена на него не превысит 350 евро. А пока мы можем полюбоваться на первый прототип. Telepong работает под управлением операционной системы на ядре Linux, оснащен 16-битовым цветным монитором, джойстиком для игр, встроенной цифровой камерой и модулем GPRS.

СЛУШАЕМ INTERNET-РАДИО

Сегодня существует немало компаний, ведущих радиовещание в Internet. Но вот специального тюнера для приема Сетевых радиотрансляций до сих пор не существовало. Ликвидировать эту брешь решила компания Philips, анонсировавшая устройство Streamium MC-i 200 – по сути первый в мире музыкальный центр со встроенным Web-тюнером.

Поначалу Internet-радиоприемник будет настроен на шесть крупнейших Internet-радиостанций: AOL Music, Andante, MP3.com, MusicMatch, Radio Free Virgin и iM Networks. Во время звучания каждой композиции на пятистрочном ЖК-дисплее отображаются ее название, авторы и исполнитель. При проигрывании компакт-дисков эта информация берется из онлайновой системы CDDB.

В США, Европе и Азиатско-Тихоокеанском регионе Streamium MC-i 200 поступит в продажу во второй половине 2002 г., ориентировочная стоимость его пока неизвестна.

«Изменим жизнь к лучшему!»





Номінується на кращу головну роль
OLYMPUS
CAMEDIA
DIGITAL CAMERA C-40ZOOM
І переможець є...
C-40ZOOM - цифрова 4-мегапіксельна фотокамера - справжня зірка, яка зачаровує своєю неповторністю й неймовірно малими розмірами: всього 8,7x6,8x4,3 см. Серед її унікальних талантів – 2,8-кратний оптичний і 2,5-кратний цифровий зум, а також безліч інших ручних і автоматичних функцій.
Olympus Camedia - цифрова фотографія для всіх.
www.olympus-europa.com
OLYMPUS
THE VISIBLE DIFFERENCE



exclusive

За компьютером – на ярмарку

Роман Хархалис

Рассказ о Новогодней компьютерной ярмарке Intel так и хочется начать, перефразировав известное высказывание из «Иронии судьбы»: «Каждый год, в конце декабря Intel с друзьями... устраивает праздник для покупателей компьютерной техники, ставший уже доброй традицией». Надеемся, со временем она окажется такой же незыблемой, как и обычай смотреть этот популярный фильм перед Новым годом.



В том, что компьютерную ярмарку, организованную Intel, без малейшего преувеличения можно назвать праздником, убедились все киевляне и гости столицы, посетившие Дворец спорта с 21 по 23 декабря 2001 г. Здесь разместились и выставочные стенды компаний, предлагающих купить свою продукцию, и шоу-площадки, где проходили разнообразные развлекательные мероприятия.

Главные участники ярмарки – Intel и Samsung – взяли на себя роль не только организаторов интересных и насыщенных шоу-программ, но и пропагандистов передовых идей. Вполне очевидно, что с распространением цифровых технологий жизнь человека во многом изменится, появятся новые возможности для общения, отдыха, развлечений. До сих пор это было известно лишь в общем, да и то в основном узкому кругу специалистов индустрии информационных технологий. Но сегодня уже существуют цифровые решения для различных сфер человеческой жизни. Ознакомить с ними как можно больше потенциальных пользователей, показать им преимущества новых продуктов, убедить в том, что жизнь в их окружении станет интереснее и комфортнее, – вот задачи, которые ставят перед собой лидеры мировой IT-индустрии. Этому и были посвящены экспозиции Intel и Samsung.

Маша Ефросинина и Юрий Горбунов – ведущие Intel-шоу



Компания Intel представила на суд посетителей свою концепцию ПК как «центра цифровой вселенной», согласно которой именно компьютер, оснащенный соответствующими периферийными устройствами, уже сейчас способен заменить многие привычные бытовые приборы – видеомагнитофон, телевизор, музыкальный центр, фотоаппарат, причем справится с их работой лучше, да и реализует множество других возможностей. Необходимую для этого вычислительную мощность обеспечит процессор Pentium 4. Все это было продемонстрировано в ходе шоу, которое вели популярные телеведущие «Нового канала» Маша Ефросинина и Юрий Горбунов.

Вторую шоу-площадку Intel всецело посвятила раскрытию потенциала ПК с Pentium 4 как игровой платформы. Она была заметна издали благодаря полноразмерной реплике болида «Формулы-1», установленной на ней. Оказавшись в ее кабине, любой из посетителей мог промчаться – пусть и виртуально – по трассам легендарных соревнований. Исключительный реализм происходящего обеспечивался не только за счет насто-

Самая большая виденная нами компьютерная колонка. Справа – обычный системный блок



E.verest: компьютер должен быть красивым

ящего кокпита машины, огромного проекционного экрана и руля с отдачей, но в первую очередь благодаря установке в болиде компьютера на базе процессора Intel Pentium 4 с тактовой частотой 2 GHz – самого мощного на сегодня CPU для настольных ПК.

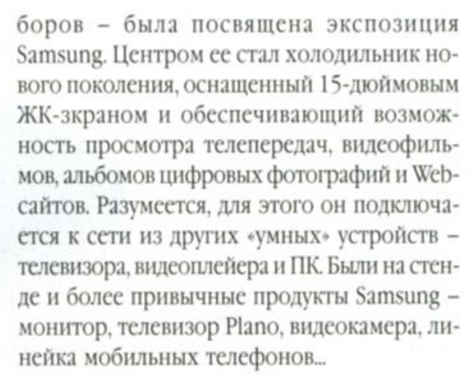
Еще одна отличная возможность попробовать «на вкус» современные компьютерные игры ждала посетителей на игровой площадке журнала «Домашний ПК». Здесь установили восемь мощных компьютеров e.verest, оснащенных джойстиками и гоночными рулями Logitech, предоставленными компанией DataLux, на которых все три дня проводились соревнования по популярным играм различных жанров среди посетителей. Любители трехмерных боевиков имели



«Цифровой рай» Samsung. На заднем плане – тот самый «умный» холодильник

шанс сразиться в Unreal Tournament, а фанаты автоспорта – поучаствовать в гонке Colin McRae Rally 2.0. Но самый большой сюрприз ждал поклонников авиасимуляторов. Для них был проведен первый в мире полномасштабный чемпионат по новейшей и красивейшей на сегодня игре этого жанра – «Ил-2. Штурмовик». Разумеется, не обошлось и без призов, предоставленных компаниями DataLux, «1С» и редакцией «Домашнего ПК».

Другому аспекту «цифрового стиля жизни» – появлению «умных» бытовых приборов – была посвящена экспозиция Samsung. Центром ее стал холодильник нового поколения, оснащенный 15-дюймовым ЖК-экраном и обеспечивающий возможность просмотра телепередач, видеофильмов, альбомов цифровых фотографий и Web-сайтов. Разумеется, для этого он подключается к сети из других «умных» устройств – телевизора, видеоплейера и ПК. Были на стенде и более привычные продукты Samsung – монитор, телевизор Plano, видеокамера, линейка мобильных телефонов...



Однако ярмарка тем и отличается от выставки, что ее посетители могут не только посмотреть, но тут же и купить понравившуюся вещь. Поэтому фирмы-участники представили на стендах обширный ассортимент своей продукции: либо полный спектр товаров, которые они поставляют,



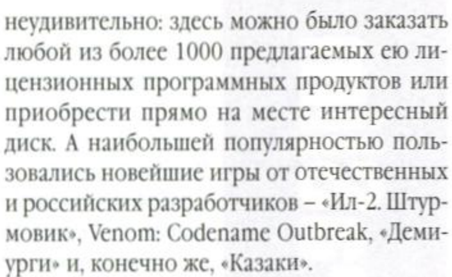
Поединки асов в «Ил-2» не только наблюдали, но и записывали на видео...

либо отдельные группы продуктов, наиболее интересных в настоящее время.

Большинство из 32 компаний, открывших свои ярмарочные «представительства», составили сборщики компьютеров и продавцы периферийной техники и комплектующих. Компании e.verest, «АМИ», «МКС», «Спецвузавтоматика» и «Технопарк» – крупные поставщики готовых ПК – продавали на своих стендах, в основном, компьютеры собственной сборки, тогда как другие сборщики – K-Trade, «Навигатор», DiaWest, Formula-A – наряду с линейками ПК предоставили и широкий спектр комплектующих и периферийных устройств, которые также можно приобрести у них. Примечательно, что три фирмы – DataLux, «Версия» и «ДКТ» – посвятили свои экспозиции главным образом ноутбукам. Раньше эти элитные компьютеры можно было увидеть преимущественно на специализированных выставках для IT-профессионалов. Сегодня же они предлагаются вниманию обычных пользователей, и небезуспешно – за время выставки реализовано более 30 ноутбуков.

Повышенное внимание привлекал к себе стенд компании «Лаборатория Форт». Это





«ПК в LCD» – версия от «Версии»

неудивительно: здесь можно было заказать любой из более 1000 предлагаемых ею лицензионных программных продуктов или приобрести прямо на месте интересный диск. А наибольшей популярностью пользовались новейшие игры от отечественных и российских разработчиков – «Ил-2. Штурмовик», Venom: Codename Outbreak, «Демиурги» и, конечно же, «Казаки».

Новогодняя ярмарка Intel, проходившая вот уже в третий раз, неизменно оправдывает ожидания как покупателей, так и продавцов компьютерной техники (выставку посетило более 31 тыс. человек, за время ее проведения одних готовых ПК было продано свыше 550) и постепенно становится одним из самых заметных мероприятий на украинском рынке информационных технологий и, пожалуй, самым интересным для домашних пользователей. Все указывает на то, что и в 2002 г. нас ждет предрождественский компьютерный праздник от Intel. ■

Стенд, не похожий на другие, всегда привлекает посетителей



Umax AstraSlim

Мода на использование контактных датчиков изображения (CIS) докатилась и до Umax. Теперь и в ее линейке появилась «сверхтонкая» модель AstraSlim. Этот аппарат – типичный представитель своего класса, изящный и легкий. Правда, длина его корпуса на несколько сантиметров больше, чем у аналогичных моделей, побывавших у нас ранее, но это отнюдь не сказывается на удобстве его транспортировки. Конечно, носить такое устройство с собой постоянно, как мобильный телефон, нет смысла, но, если надо, его можно взять из дому в офис, библиотеку, архив. В этом отношении очень хорошо то, что сканер получает всю необходимую ему электроэнергию от шины USB, соответственно, нет нужды носить дополнительный блок питания.

Технические характеристики AstraSlim также типичны для данного класса устройств – он обеспечивает аппаратное разрешение в 600 × 1200 точек на дюйм и глубину цвета до 48 бит.

Вспомним еще раз достоинства и недостатки, общие для всех сканеров с питанием по USB. Итак, эти устройства отличаются невысоким быстродействием, которым приходится расплачиваться за бесшумную работу и удобство транспортировки, тогда как качество сканирования в цвете и оттенках серого может существенно различаться. Что касается аппарата от Umax, то он, хоть и не бьет рекордов по скорости сканирования, все же существенно быстрее аналогичных продуктов других фирм. В цветном режиме AstraSlim опережает все модели с CIS, за исключением сканеров Canon. Для распознавания текстов он тоже годится, хотя здесь серьезной проблемой является почти нулевая глубина резкости, характерная, впрочем, для всех CIS-устройств, из-за чего текст в местах, отстоящих от поверхности планшета (например, на сгибах страниц у корешка), теряется.

Итак, Umax AstraSlim – разумный выбор для тех, кто ищет недорогой универсальный и транспортабельный сканер и не слишком требователен к быстродействию. ■

Цена – $88
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

- ☺ **Удобство транспортировки**
- ☺ **Низкий уровень шума**
- ☺ **Хорошее качество сканирования**
- ☹ **Проблемы с распознаванием текста из книг – у корешка буквы не читаются**

82/100

RICOH MP5120A

RICOH MP5120A можно смело назвать суперприводом: он не только читает любые диски CD-ROM и DVD, но и записывает диски CD-R, CD-RW и, что самое важное, – DVD+RW. Перезаписываемый DVD – это мечта домашнего пользователя, ведь он обладает гигантской емкостью – 4,7 GB (что по «компьютерным» меркам составляет 4,38 GB) и обмен данными с ним происходит гораздо быстрее, чем с дисками CD-RW. Привод RICOH MP5120A записывает файл объемом 700 MB на диск DVD+RW примерно за 4 мин. Такая скорость работы с перезаписываемыми дисками (эквивалент 20X) еще долго будет недостижима для приводов CD-RW, пока что способных максимум на 12X.

Еще одно важнейшее свойство формата DVD+RW – его совместимость с большинством существующих проигрывателей DVD и компьютерных приводов DVD-ROM. Причем смотреть видео на DVD+RW можно, не закрывая диск для дальнейшей записи. Все это делает привод RICOH MP5120A весьма привлекательным устройством для энтузиастов цифрового видео. Кстати, в комплекте с приводом поставляется и программное обеспечение, необходимое для создания DVD-видеодисков.

Полный список скоростных характеристик RICOH MP5120A таков: запись DVD+RW – 2,4X (т. е. 4,38 GB – менее чем за полчаса), чтение DVD – 8X, запись CD-R – 12X, запись CD-RW – 10X, чтение CD – 32X. Таким образом, привод достаточно быстро справляется с любыми задачами, связанными с чтением или записью дисков. Очевидно, будущее именно за такими оптическими «комбайнами». Цена RICOH MP5120A (порядка $600) и самих дисков DVD+RW (около $15), конечно, производят отрезвляющее действие. Однако новинки, имеющие революционное значение, всегда стоят чрезмерно дорого... но лишь в начале продаж. ■

Цена – $597
Продукт предоставлен компанией «Фолгат ФТК»: тел. (044) 227-5143

- ☺ Запись и чтение CD- и DVD-дисков
- ☺ Хорошие скоростные показатели
- ☺ Поддержка формата DVD+RW бытовыми DVD-проигрывателями
- ☹ Высокая цена

90/100

Переходник Slot 1-Tualatin PowerLeap PL-iP3/T

Модернизация – извечная «головная боль» пользователей ПК. Зачастую апгрейд процессора влечет за собой замену другого, причем весьма дорогого, компонента – материнской платы. Помочь в такой ситуации может особое устройство, позволяющее установить новый процессор в старую материнскую плату.

Компания PowerLeap (*www.powerleap.com, www.friendtech.com*) разработала и представила на мировой рынок переходник PL-iP3/T, с помощью которого компьютеры на базе процессоров Celeron, Pentium II и Pentium III обретают «вторую» жизнь. Даже на материнские платы с процессорным разъемом Slot 1 трехлетней давности теперь можно установить новый 0,13-микронный Celeron с частотами от 1000 до 1300 MHz, а в будущем – и выше. Эту возможность трудно переоценить, ведь стоимость процессоров Celeron не превышает $100, а производительность их 0,13-микронных версий такая же или выше, чем у гораздо более дорого Pentium III 1000 MHz.

Переходник PL-iP3/T совместим даже с самой первой платой на i440BX (модель Intel SE440BX Seattle), однако это не гарантирует, что он сработается с более поздними. Например, некогда весьма популярные платы серии ASUS P2B не поддаются модернизации с помощью этого переходника. Текущий список материнских плат, которые были проверены на совместимость с PL-iP3/T, можно найти на странице *www.powerleap.com/Products/iP3T.htm*.

О стоимости этого устройства пока что говорить рано – ведь оно еще недоступно на нашем рынке. Однако, судя по цене онлайнового магазина фирмы PowerLeap, готовое решение Celeron 1200 MHz+кулер+PL-iP3/T стоит практически столько же, как и процессор Pentium III 1000 MHz в «коробочной» версии. К тому же, трудоемкость модернизации с помощью PL-iP3/T значительно меньше, чем замена платы с процессором (а может быть, и с памятью) и перенастройка драйверов ОС. ■

Цена – до $60
Продукт предоставлен компанией PowerLeap, jellie@friendtech.com



- ☺ **Удобный и выгодный способ модернизации старого ПК**
- ☺ **Совместимость с большим количеством материнских плат**
- ☺ **Великолепная производительность систем на базе Intel 440BX и Celeron 1200 MHz**
- ☹ **Невозможность принудительно задать напряжение питания ядра процессора**

Hercules ProphetView 720



Появление LCD-монитора под торговой маркой Hercules – событие, безусловно, интересное. Но оно отнюдь не означает, что компания Guillemot, владелец этого известного брэнда, пополнила ряды производителей мониторов. Наоборот, при ближайшем рассмотрении оказалось, что наш гость – OEM-продукт, выпущенный одной из дальневосточных фирм по контракту и встречающийся (в том числе и в Киеве) с логотипом еще как минимум одной компании. Расчет Guillemot прост: покупатели видеокарт Hercules, вероятно, не откажутся приобрести и одноименный монитор. Познакомившись с новинкой, мы пришли к выводу, что ProphetView 720 – LCD-монитор с 15-дюймовым экраном, рассчитанным на работу в разрешении 1024 × 768 точек, – вполне может заинтересовать и владельцев других видеоадаптеров.

Не секрет, что современные ЖК-дисплеи обеспечивают практически идентичное качество изображения и лишь незначительно различаются инерционностью, за исключением разве что «быстрых» панелей от Samsung, выпущенных совсем недавно. Таким образом, при выборе конкретной модели приходится руководствоваться дизайном, удобством управления, отношением к торговой марке и, разумеется, ценой. Что касается первого критерия, то здесь ProphetView 720 на высоте – тонкий корпус цвета «синий металлик» на металлической подставке смотрится очень привлекательно. Впечатление портит только блок управляющей электроники, смонтированный на задней поверхности панели в довольно грубо сработанной жестяной «коробочке». Но если дисплей повернут тыльной стороной к стене, то этот недостаток не заметен.

Качество матрицы оказалось очень хорошим – изображение сочное, контрастное, причем после автонастройки – даже слишком, и чтобы избавиться от эффекта «зернистости», контрастность пришлось снизить вручную, после чего картинка стала идеальной. Функций управления немного, но они тщательно продуманы и просты в использовании. ■



- ☺ **Стильный дизайн**
- ☺ **Отличное качество изображения**
- ☺ **Низкая инерционность матрицы**
- ☹ **Неаккуратный корпус блока электроники на тыльной стороне панели**

Цена – $480
Продукт предоставлен компанией Entry: тел. (044) 246-8461

88/100

Casio QV-4000



Не следует думать, что фотокамера QV-4000 стала законной «наследницей» свойств предыдущих трехмегапиксельных моделей (QV-3000 и QV-3500). Изменения произошли кардинальные, причем не только (и не столько!) в дизайне.

Аппарат оснащен ПЗС-матрицей производства Sony, содержащей 4,13 млн. пикселов, и объективом Canon с трехкратным оптическим трансфокатором. Имеется возможность цифрового масштабирования изображения – максимум в 3,2 раза. На 1,8-дюймовом ЖК-экране вместе с сохраняемой картинкой отображается гистограмма ее яркости, правда, по-прежнему почему-то нельзя изменять яркость самого дисплея.

Настройка основных параметров съемки выполняется «механически», без помощи системного меню. Для этой цели Casio QV-4000 снабжен четырьмя дисковыми переключателями и рядом кнопок, расположенных на верхней и задней панели. Однако диски для переключения режимов фотографирования являются концентрическими, и перемещать их независимо друг от друга довольно-таки сложно, особенно людям с крупными пальцами.

В QV-4000 поддерживаются следующие способы съемки: ручной, с приоритетом выдержки или диафрагмы, Best Shot (с подсказкой фотографу, как настроить камеру для произведения наилучшего снимка в заданных условиях) и два автоматических (один из них не позволяет управлять фотовспышкой, выбирать вариант замера экспозиции, изменять режим фокусировки и т. д.; второй же, Program AE, – менее жесткий, в нем можно конкретно указать ряд основных параметров, а определение остальных доверить автоматике).

Камера комплектуется картой памяти CompactFlash 16 MB. Такой емкости будет явно недостаточно, если вы захотите сохранять снимки максимального размера 2240 × × 1680 (несжатый TIFF поместится всего один, а качественных JPEG – только семь). В этом случае можно порекомендовать приобрести дополнительно IBM Microdrive емкостью хотя бы 340 MB. ■

Цена – 4980 грн
Продукт предоставлен компанией «Микроприбор»: тел. (044) 246–7799

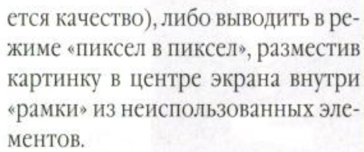
90/100

- ☺ Встроенное кольцо для крепления дополнительной оптики
- ☺ Разъем для синхронизации внешней вспышки
- ☺ При панорамной съемке виден фрагмент предыдущего кадра
- ☹ Невозможно варьировать яркость ЖК-дисплея
- ☹ Неудобное взаимное расположение дисков переключения режимов

Samsung SyncMaster 181T

SyncMaster 181T – новый LCD-монитор от Samsung с размером диагонали 18", по эффективной поверхности изображения соответствующий монитору с 19-дюймовой ЭЛТ. Как всегда, отметим, что от предыдущих моделей он отличается в первую очередь дизайном – пластмассовые «рамки» вокруг ЖК-панели значительно сузились. Однако это изменение облика, кроме эстетических впечатлений, дает и практическую пользу – габариты устройства не больше, чем у прежних мониторов с диагональю матрицы 17". Если учесть, что размеры LCD-мониторов в глубину мало зависят от диагонали матрицы, можно сказать, что экран со столь большой площадью никогда прежде не удавалось разместить в таком компактном устройстве.

Монитор сохранил традиционную для Samsung систему управления, состоящую из 4 кнопок для работы в меню, отдельной клавиши автонастройки и выключателя питания. Важным преимуществом является также наличие разъема для подсоединения к цифровому интерфейсу DVI – в случае, если аналогичный порт имеется на видеокарте, можно использовать его и таким образом добиться более высокого качества изображения.

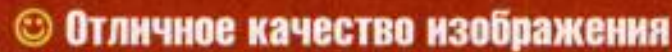


Размер ЖК-матрицы составляет 1280 × 1024 точки – на работу в таком графическом режиме рассчитан монитор. При меньших разрешениях он, как и другие аналогичные модели Samsung, может либо экстраполировать изображение с растяжением на всю поверхность экрана (при этом, естественно, ухудшается качество), либо выводить в режиме «пиксел в пиксел», разместив картинку в центре экрана внутри «рамки» из неиспользованных элементов.

К отличному качеству изображения (вот уже несколько поколений мониторов Samsung являются одними из лучших по этому показателю) следует прибавить очень низкую инерционность матрицы со временем задержки 25 мс. Для динамичных игр и просмотра DVD-фильмов SyncMaster 181T подходит ничуть не хуже, чем обычные мониторы с ЭЛТ. ■

Цена – $1200
Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине: тел. 8-800-502-0000





- ☺ Отличное качество изображения
- ☺ Низконерционная матрица
- ☺ Компактный размер при большой диагонали матрицы
- ☺ Наличие интерфейса DVI

94/100

Acer DC 300

Цифровые камеры для компании Acer – продукция не совсем обычная. Модель DC 300 – это дебют, но нет никакого сомнения в том, что он удался.

Встречают, как известно, по одежке, в данном случае – по упаковке. Оригинальный прочный прозрачный пластиковый пакет, в котором поставляется Acer DC 300, с золотым бантиком сверху сразу создает атмосферу праздника, благодаря чему устройство будет отличным подарком тинейджеру, другу, любимой.

Сам аппарат необычайно компактен: он имеет габариты, сравнимые с размерами кредитной карточки, а масса его без батарей составляет всего около 75 г. Объектив с постоянным фокусным расстоянием обеспечивает наводку на резкость в диапазоне от 60 см до бесконечности. Существует и режим макросъемки, примечательно, что в этом случае работа со вспышкой будет невозможна, так что о правильном освещении придется побеспокоиться дополнительно. Снимки сохраняются на встроенной флэш-памяти емкостью 8 MB, чего достаточно для записи 80 кадров максимального размера – 640 × 480.

Управлять камерой предельно просто. Для выбора необходимых параметров съемки служат небольшой текстово-символьный дисплей, три кнопки и два индикатора, расположенные на задней панели. Выставил нужный режим – и «щелкай» себе на здоровье, жаль только, что результаты съемки можно будет оценить лишь на экране компьютера. Впрочем, встроенный ЖК-монитор существенно удорожил бы столь прелестную игрушку. В поставку входят прозрачный ремешок для ношения аппарата на шее, кабель USB и штатив-зажим с прорезиненными поверхностями для надежного крепления устройства на экране компьютера или на мониторе ноутбука.

Как PC-камера Acer DC 300 выше всяких похвал. Она позволяет записывать видео в прогрессивной развертке с размером кадра в пределах от 160 × 120 до 640 × 480 пикселов. При этом вы можете менять цветовую насыщенность, яркость, контрастность, вращать изображение, а также сохранять стоп-кадры.

Питается аппарат от двух батареек типа AAA. ■



- ☺ Компактность и многофункциональность
- ☺ Популярное ПО в комплекте: Mr. Photo Gold, Presto! Image Folio, VideoLive Mail
- ☺ Привлекательный дизайн
- ☹ Низкое качество снимков без вспышки

Цена – 605 грн
Продукт предоставлен компанией «Навигатор»: тел. (044) 241-9494

87/100











Компьютеры и лучшие

Максим Потапов

В бессмертном произведении Михаила Булгакова есть замечательный персонаж, шеф Грибоедовского ресторана Арчибальд Арчибальдович. Он как никто лучше знал, что припасено на кухне для самых важных персон: «Балычок имею особенный... У архитекторского съезда оторвал...». Компьютерный рынок также имеет свои «деликатесы», качество и свежесть которых сочетаются с самой удачной ценой. Информация о продуктах и ценах – это наша профессия, и мы, конечно же, хорошо знакомы с кухней компьютерного бизнеса. А потому у нас всегда на примете есть то, что лучше всего удовлетворит аппетиты и вкусы наших читателей.



ПК начального уровня

Процессор Duron 800 MHz	$45
Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT133A	$90
Память 128 MB PC133 SDRAM	$30
Видеокарта На чипе GeForce2 MX400, память 32 MB	$70
Жесткий диск 20 GB, 7200 об/мин	$80
Монитор 17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	$175
Оптический дисковод CD-ROM 48X–52X	$35
Аудиоплата На чипе Yamaha 744	$15
Корпус Middle Tower ATX 250 Вт Codegen	$25
Клавиатура PS/2 Mitsumi, BTC, SVEN	$8
Мышь PS/2 Mitsumi, A4 Tech	$5
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика Genius, Primax, SVEN, Typhoon, UMAX	$20
Модем Внутренний PCI 56K V.90	$20
Сумма	$643
Принтер Epson Stylus C40SX	$77

В новом году нелишне будет напомнить о тех принципах, которыми мы руководствуемся, рекомендуя те или иные комплектующие и разрабатывая конфигурацию «ПК месяца».

Компьютер, приобретаемый для дома, должен, с одной стороны, справляться с любыми задачами – как с офисными и Internet-приложениями, так и с игровыми и мультимедийными. И с другой – быть максимально долговечным, защищенным от «обесценивания» как в практическом, так и в денежном отношении.

Такой ПК с 17-дюймовым монитором обойдется сегодня, по меньшей мере, в $650, именно эту ценовую планку мы устанавливаем для «ПК начального уровня». Конечно же, мультимедийные ПК можно найти и по более низким ценам. Однако здесь необходимо понимать, что дешевый вариант – не значит выгодный. А мы говорим именно о выгодных приобретениях, обеспечивающих максимальную отдачу от вложенных средств. К примеру, жесткие диски объемом 10 GB стоят всего на $10 меньше, чем 20-гигабайтовые. В этом случае экономичный подход выразится в том, чтобы доплатить эти $10. Следуя такой логике, мы рекомендуем даже «бюджетные» ПК оснащать высокопроизводительными винчестерами с частотой вращения 7200 об/мин.

Аналогично мы не станем жертвовать дополнительным объемом оперативной памяти либо быстродействием видеокарты ради экономии $30–40 на сумме порядка $1000. Компьютер среднего уровня, доступный по такой цене, мы соберем исключительно из компонентов, которые характеризуются наилучшим соотношением цены и производительности.

Для ПК самого высокого уровня мы установим цену порядка $2000. Такая сумма – хороший повод позволить себе некоторые излишества, но и здесь мы не станем выбрасывать деньги на ветер. Например, процессор Pentium 4 2,0 GHz сегодня стоит в два раза дороже Pentium 4 1,7 GHz, хотя его быстродействие выше максимум на 20%. Подобные «модные штучки» очень быстро теряют актуальность, да и цена на них падает катастрофически, так что дополнительные средства мы лучше направим на более богатое оснащение ПК.

Что касается стоимости комплектующих, мы ориентируемся на средние цены по данным еженедельника «Hot Line» (*www.itc.ua/hl*). Если указана конкретная модель компонента, это свидетельствует о том, что этот продукт по-

комплектующие: покупки месяца

лучил наивысшую оценку нашей Тестовой лаборатории или же не имеет пока аналогов на рынке.

Составленная нами смета дает покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, на основании наших «ПК месяца» вы можете разработать свою, не менее удачную, конфигурацию. Ведь от перестановки мест рекомендованных нами комплектующих качество суммы не изменится.

Теперь о важнейших новостях и продуктах этого месяца. Событие, которое обрадует всех желающих приобрести компьютер на базе Pentium 4, – это выход новой версии чипсета Intel 845, имеющей поддержку высокопроизводительной памяти DDR SDRAM. На сегодняшний день материнские платы на базе этого чипсета являются наилучшей платформой для Pentium 4. Старая версия Intel 845, поддерживающая лишь PC133 SDRAM, не позволяет этому процессору реализовать весь свой потенциал. Другие либо неоправданно увеличивают стоимость компьютера (как Intel 850), либо доставляют пользователю больше хлопот по техобслуживанию ПК (как VIA Apollo P4X266(A) или SiS 645). Материнские платы на базе Intel 845D (так маркируется в прайслистах Intel 845 с поддержкой DDR SDRAM) вот-вот появятся в продаже, и их стоит дождаться.

При покупке системы на базе Pentium 4 важно помнить о том, что этот процессор и, соответственно, материнские платы бывают двух видов: с разъемами Socket 478 и Socket 423. Новые модели Intel Pentium 4 будут выпускаться только в варианте Socket 478, поэтому материнские платы под Socket 423 модернизировать в дальнейшем не удастся.

С ценами на микросхемы оперативной памяти уже который год происходят удивительные вещи. Мы успели привыкнуть к тому, что памяти в компьютере должно быть много и стоить она должна предельно дешево. Однако с начала зимы цена на этот важнейший компонент ПК успела вырасти в два–два с половиной раза. Вызвано это глобальными изменениями на рынке: ведущие производители все-таки смогли договориться о прекращении ценовых войн, вследствие которых им приходилось продавать память себе в убыток.

При нынешнем раскладе цен покупателям, готовым выложить за ПК $1000 и больше, имеет смысл ориентироваться на самую производительную платформу, использующую память PC2100 DDR SDRAM. Если говорить о компьютере среднего класса, то здесь лучше сэкономить на процессоре, купив «скромный» Athlon 1000 MHz, и переплатить $15–20 за материнскую плату на чипсете VIA Apollo KT266A и порядка $20 – за DDR-память. Полученная система будет обладать великолепным потенциалом для дальнейшей модернизации с помощью Athlon XP. Старшие модели этого процессора, которые сегодня стоят гораздо выше 200$, наверняка, упадут в цене до $100 еще до того, как Athlon 1000 MHz перестанет удовлетворять ваши запросы.

И напоследок – о видеокартах. Для тех, кто хотел бы приобрести графический акселератор на базе GeForce3, лучшим выбором сегодня являются платы GeForce3 Ti200. Они обладают более низкими частотами графического ядра и видеопамяти, чем те, что основаны на GeForce3 или GeForce3 Ti500, но при этом стоят примерно на $100 дешевле. Да и их отставание в быстродействии легко устраняется разгоном. Из более дешевых видеокарт на базе чипов от NVidia наилучшим вариантом являются GeForce2 Ti 64 MB. Они быстрее и в то же время лишь чуть-чуть дороже, чем обычные GeForce2 и GeForce2 Pro, оснащенные 32 MB памяти. Подробнее о ценах и производительности этих и других графических плат, доступных на нашем рынке, вы узнаете из тестирования, опубликованного в этом номере. ■

ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор Athlon 1000 MHz (266 MHz FSB)	$85
Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT266A	$105
Память 256 MB PC2100 DDR SDRAM	$80
Видеокарта На чипе GeForce2 Ti, память 64 MB	$135
Жесткий диск 40 GB, 7200 об/мин, WD400BB	$110
Монитор 17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$270
Оптический дисковод DVD-ROM 12X/40X	$55
Аудиоплата Sound Blaster Live! 5.1	$45
Корпус Middle Tower ATX 250 Вт AOpen, ElanVital, Enlight	$65
Клавиатура Logitech Deluxe Access, PS/2	$12
Мышь Logitech OEM Wheel Mouse S48a, PS/2	$12
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика Labtec Arena-515, Creative FPS1600, 4.1	$60
Модем «Вектор» GVC SF-1156V/R21L (RF-1)	$65
Сумма	**$1124**
Принтер Epson Stylus C60, Canon S400 или HP DeskJet 920C	$100–120
Сканер HP ScanJet 2200C	$80
Источник бесперебойного питания Резервный ИБП 300 В•А	$75



ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Процессор Athlon XP1600+ или Pentium 4 1,4 GHz Socket 478	$135
Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT266A для Athlon или Intel 845D для Pentium 4	$140
Память 512 MB PC2100 DDR SDRAM	$160
Видеокарта ASUS V8200 T2 Deluxe (GeForce3 Ti200)	$265
Жесткий диск 100 GB, 7200 об/мин, WD1000BB	$210
Монитор 19" Sony Multiscan G420	$570
Оптический дисковод DVD-ROM 16X/48X, CD-RW 24X/10X/40X TEAC CD-W524E	$70 $130
Аудиоплата Sound Blaster Audigy	$75
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, ElanVital, Enlight	$90
Клавиатура Logitech Deluxe Access, PS/2	$12
Мышь Logitech MouseMan Dual Optical, PS/2, USB	$50
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика Creative Inspire 5300, 5.1	$115
Модем Вектор ZyXel Omni 56K Plus, IDC 5614 BXL/VR+	$85
Сумма	$2132
Принтер Epson Stylus Photo 810 или HP DeskJet 960C	$160–170
Сканер Agfa SnapScan e42, Epson Perfection 1250	$160
Источник бесперебойного питания Резервный ИБП 650 В·А	$120

Беспрово

Станислав Домарацкий, Роман Хархалис

Все знают, что от монополизма страдает потребитель. Не всегда хорошее качество городской телефонной связи, трудности с подключением и его высокая стоимость, ошибки в счетах за услуги – эти проблемы известны всем. Но в данном случае мы имеем дело с монополизмом не столько оператора, сколько технологии.

Добавим к безрадостной картине совсем еще недалекого прошлого ситуации, когда установить проводной телефон было физически невозможно. Это не обязательно касалось отдаленных от центров цивилизации зданий вроде дач, деревенских домов, загородных особняков – проблемы возникали даже в городе. Например там, где прокладка абонентского кабеля запрещена (памятники архитектуры), просто «не положена» по традиции (общежития) или невыгодна из-за временного статуса объекта (строительные площадки, киоски). А как быть при переезде? Сохранить старый телефонный номер в новой квартире попросту удобно, а в офисе – еще и выгодно, так как в раскрутку «фирменных» номеров зачастую вкладываются большие деньги. Заметим, что все легкозапоминающиеся номера в сети «Укртелеком» уже заняты.

И такое положение вряд ли изменилось бы в обозримом будущем, если бы не появилась альтернатива в виде беспроводной связи. Отличным решением для всех таких случаев мог бы стать телефон от одной из молодых фирм, предоставляющих альтернативную связь по беспроводным технологиям, не «привязывающим» аппарат намертво к месту его установки, не требующим дорогостоящей прокладки кабеля и не зависящим от природных катаклизмов, от которых нередко страдают провода и кабели.

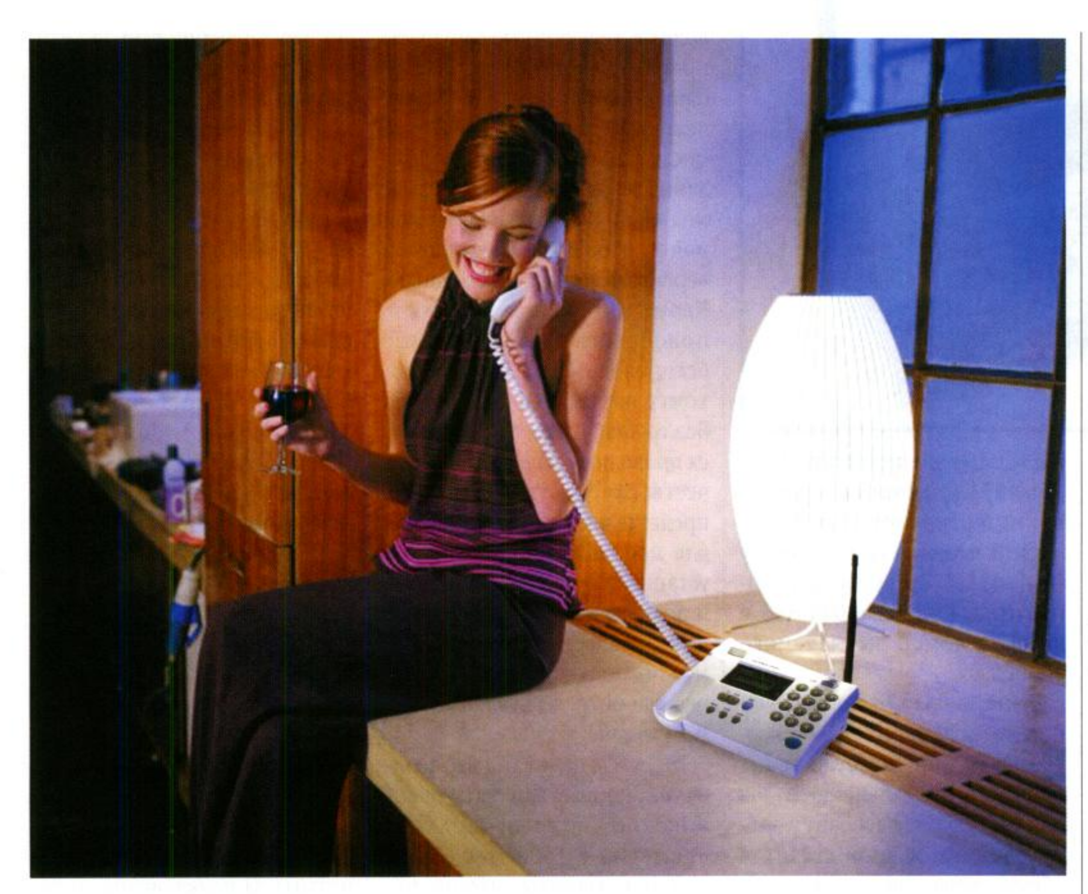
К бесспорным преимуществам цифровой связи CDMA нужно отнести низкие повременные тарифы на городские разговоры – на уровне цен за услуги проводной связи.

КАКИЕ ЖЕ ЕСТЬ АЛЬТЕРНАТИВЫ?

Первой стала мобильная сотовая связь стандартов NMT, DAMPS, а сегодня – GSM. Решение очевидно: покупаем «мобилку». Благо терминалы сильно подешевели в последнее время, а подключение и вовсе бесплатно, так что теперь их могут себе позволить многие. Функциональность и удобство мобильной связи пригодятся и дома, ведь гораздо проще вытащить трубку из кармана, чем идти в другую комнату к телефону, прикованному проводом к стене. Но радость по поводу комфорта рассеется в конце месяца, когда придет счет за услуги или когда просто закончатся деньги на счету предоплаченного сервиса. А произойдет это ой как скоро. Можно, конечно, отсылать SMS, но «немая» связь никак не подходит для домашнего телефона. Так что, если вы пользуетесь сотовым телефоном относительно немного и без большого ущерба для своего бюджета можете оплатить его, такой вариант будет вполне приемлемым.

Намного интереснее стационарная связь в стандарте IS-95,

дная альтернатива



основанном на технологии CDMA. Несмотря на то что подобные системы давно и успешно работают во многих странах мира, в Украине их внедрение только начинается.

Самой первой – в декабре 2000 г. – введена в эксплуатацию харьковская сеть компании «Велтон телеком» (*www.velton.net.ua*). В то время компания уже была известна в городе как оператор проводной связи и Internet-провайдер. На сегодня развернуты сети в Киеве (март 2001 г.) и Днепропетровске (июль 2001 г.), и на этом свое расширение компания прекращать не собирается. В Киеве также работает официальный дилер «Велтона» – A&G Consulting Group (*www.cdma-ukraine.com*).

Уже через месяц после начала работы харьковской фирмы в Киеве свою сеть открыла (апрель 2001 г.) International Telecomunication Company, предоставляющая услуги стационарной телефонной связи под маркой «CDMA Украина» (*www.cdmaua.com*). Установив необходимое количество базовых станций, компания покрыла не только сам город, но и 50-километровую пригородную зону, а не так давно – и Чернигов (октябрь 2001 г.). В скором будущем намечено обеспечить связь в Житомире и Виннице, а в более отдаленной перспективе – по всей Украине.

ЧТО ВЫБРАТЬ?

Обе компании предлагают практически идентичные услуги: предоставление прямых городских телефонных номеров, выезд специалистов для настройки оборудования, междугородная и международная связь, удержание и переадресация вызова, конференц-связь, определение номера, факс, передача данных и др. К бесспорным преимуществам пакетов обоих операторов нужно отнести низкие повременные тарифы на городские разговоры, колеблющиеся в рамках 2–3 коп. за минуту (т. е. на уровне цен за услуги проводной связи!), и бесплатные входящие звонки.

Общие принципы подключения в «CDMA Украина» и «Велтон» также примерно одинаковы. Абонент вносит плату за активацию, оплачивает стоимость телефонного аппарата (можно, конечно, купить его отдельно, но оба оператора предлагают на выбор несколько моделей терминалов) и... начинает пользоваться связью. Естественно, подключаются только стационарные телефоны – лицензий на предоставление услуг мобильной связи в стандарте CDMA на сегодня ни у одного из операторов нет.

Многообразие тарифных планов позволит выбрать пакет, наиболее подходящий для нужд и по платежеспособности потенциального клиента.

У «Велтон» все пакеты предусматривают ежемесячную абонентскую плату. Правда, она невысокая (на момент написания статьи – всего 27 грн в месяц) и включает в себя стоимость 100 мин местных разговоров. «Велтон» предлагает два типа подключения: базовый «Стандарт» или так называемый «Бизнес-пакет». В первом случае абонент платит за подключение больше, но получает телефонный номер в собственность и может пользоваться связью без всяких ограничений, в частности волен разорвать контракт в любой момент.

В тарифных планах «Бизнес» подключение обходится гораздо дешевле (чем старше пакет, тем ниже стоимость), но зато телефонный номер передается во владение не сразу, а лишь по истечении некоторого срока (от 1 до 2 лет). Если перевести это условие на более привычную «мобильную» терминологию, то оно эквивалентно дополнительному соглашению о нерасторжении контракта на протяжении заданного времени. Кроме того, абонент обязан ежемесячно использовать услуги связи как минимум на определенную сумму. Это значит, что даже если вы наговорите меньше, все равно придется заплатить столько же. По истечении обусловленного срока абоненты автоматически переводятся в стандартный пакет. О том, в каких случаях выгодны пакеты серии «Бизнес», а в каких – нет, мы поговорим ниже.

«CDMA Украина» предлагает ряд тарифных пакетов, отличающихся стоимостью подключения, размером абонентской платы и повременными расценками, которые колеблются в пределах от 2 до 3 коп. за минуту городского разговора. В целом их организация такая же, как у операторов мобильной связи: есть разделение на бизнес- и не-бизнес-время, городские и внутрисетевые разгово-



Стационарный телефон стандарта CDMA очень похож на обычный. Но провод, ведущий к розетке, здесь заменяет радиоантенна

ры. Эта компания также предлагает две серии пакетов. В первую входят планы CDMA5 – CDMA8. Здесь обеспечивается подключение с прямым городским номером за довольно внушительную сумму, но без абонентской платы (CDMA5) или с абонплатой, сумма которой расходуется на оплату услуг связи. Фактически, здесь она представляет собой тот же минимальный уровень трафика, который применяется в пакетах серии «Бизнес» от «Велтон». Абонентам также предоставляется 100 бесплатных минут местных разговоров. Таких тарифных планов три: CDMA6, CDMA7, CDMA8. Чем больше номер пакета, тем меньше в нем абонплата, но выше стоимость подключения.

Тарифные планы «Эконом» от «CDMA Украина» более демократичны по цене. В «Эконом 1» первоначальный платеж не взимается, а в среднюю по размеру абонплату включена стоимость целых 3600 бесплатных минут. В «Эконом 2» предусмотрена небольшая плата за подключение, зато ежемесячно, кроме суммы за разговоры, удерживается всего 27 грн. Но в обоих случаях пользователь получает непрямой номер. Причем вызывается он не через «8» и код сети, как у операторов мобильной связи. У «CDMA Украина» непрямой номер четырехзначный, и, чтобы связаться с абонентом, нужно позвонить в так называемый Call-Center по телефону (044) 451-6151 и назвать оператору нужный непрямой номер. Еще можно позвонить по номеру (044) 451-7766, после звукового сигнала набрать 044-888 и далее – номер вызываемого абонента.

Уровень платы за подключение, которая взимается безвозвратно (т. е. не может быть использована в дальнейшем для оплаты услуг, как депозит у операторов мобильной связи), в общем случае довольно высок. У обеих компаний подключение в пакет с прямым городским номером, не предусматривающий ни высокой абонплаты, ни солидной минимальной суммы ежемесячного счета, стоит от 2000 до 3000 грн. Заметим, что компании развернули сети CDMA в нескольких городах Украины (ITC – в Киеве и Чернигове, «Велтон» – в Днепропетровске и Харькове), установив гибкую систему расценок, так что жителям областных центров активация терминала может стоить даже дешевле, чем киевлянам.

КАК И С ЧЕМ ПОДКЛЮЧАТЬСЯ?

Процедура крайне простая: достаточно выбрать в магазине оператора понравившийся терминал и оплатить подключение. Его тут же запрограммируют, и он сможет работать в любой точке зоны покрытия. В случае возникновения трудностей установку на месте может выполнить специалист оператора, правда, уже за дополнительную плату. Но не следует забывать, что подключить можно лишь стационарный терминал.

Доступные в Украине беспроводные телефонные аппараты производства Qualcomm, Hyundai и LG практически не различаются между собой по функциональности – перевод и ожидание звонка, конференц-связь, индикация прихода голосовой почты, парольная защита от совершения исходящих звонков. Кроме того, есть возможность приобрести так называемые беспроводные терминалы, похожие на обычный телефон, но без трубки. К ним подключаются проводные телефоны в количестве до 5 штук. Правда, они представляют интерес, скорее, для небольшой фирмы, хотя, установив такой терминал дома и подключив к нему цифровой радиотелефон стандарта DECT, можно получить весьма интересную интеллектуальную систему связи.

Не будем скрывать, что цены на телефонные аппараты очень высокие – они начинаются примерно с 1500 грн. Чтобы снизить затраты, можно попытаться купить более дешевый (например, бывший в употреблении) аппарат самостоятельно. В принципе, следует ожидать, что стоимость стационарных терминалов CDMA по мере распространения услуги в Украине будет снижаться. Особенно сильно она может измениться, если в продаже появится аппарат от одного из отечественных производителей, который в данный момент проходит государственную сертификацию.

A INTERNET БУДЕТ?

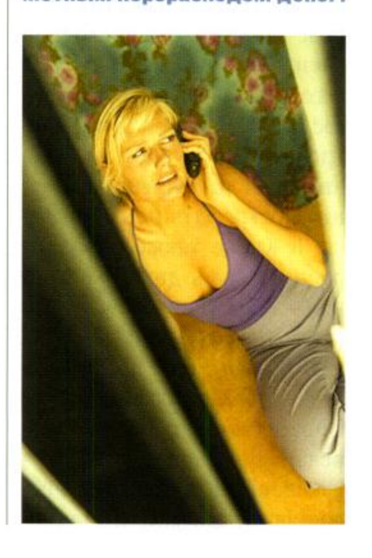
Интересным сервисом «CDMA Украина» является возможность беспроводного доступа в Internet. Владельцам терминалов Hyundai HWP120, Hyundai HWT120, Qualcomm QCT-1000, Qualcomm QCT-6000 даже не понадобится модем – в этих моделях уже есть встроенный. Выход осуществляется через прямой канал к одному из киевских провайдеров – Lucky Net или Global Ukraine. Достаточно просто подключить терминал к последовательному порту (подробную инструкцию можно найти по адресу *www.cdmaua.com/internet.shtml*), и скорость 14,4 Kbps вам обеспечена. Мало? Но это гарантированная величина, не зависящая от погоды и расположения звезд, а ведь некоторые киевские АТС не позволяют и такой.

В недалеком будущем «CDMA Украина» обещает увеличить канал до 144 Kbps. За одну минуту работы в Internet к обычной плате за связь придется добавить 2,4 коп. при подключении к Lucky Net (в пакетах CDMA6, CDMA7 и CDMA8 доплата не взимается) или 5 коп. – к Global Ukraine. «Велтон» лишь собирается начать деятельность в качестве провайдера, а пока позволяет подключиться на той же скорости 14,4 Kbps через любого другого. Но тогда между вами и Internet будут лежать проводные телефонные линии со всеми их недостатками.

СОВЕТЫ БУДУЩЕМУ АБОНЕНТУ

Для начала следует определиться, сколько вы сможете заплатить за подключение, и потом выделять каждый месяц на

Благодаря низким повременным тарифам не нужно излишне ограничивать себя в разговорах, однако значительная переоценка своих потребностей все же чревата заметным перерасходом денег.



оплату услуг связи. Неплохо бы при этом представлять себе суммарное время разговоров, которые будет вести ваша семья на протяжении этого времени. Благодаря низким повременным тарифам излишне стеснять себя не нужно, однако значительная переоценка своих потребностей все же чревата заметным перерасходом денег.

Можно предположить, что семья из 2–3 человек вряд ли наговорит более 1000 мин за месяц. 2000 мин – это уже «норма» для большой семьи, а еще больше удастся использовать разве что в домашнем офисе. Сразу оговоримся, что здесь мы учитываем только телефонную связь – работа в Internet, в особенности свободный Web-серфинг, «скушает» намного больше эфирного времени.

Итак, вы – маленькая, но дружная семья, разговаривающая по телефону в свое удовольствие, но без излишеств (вроде двухчасовых задушевных бесед жены с подругами). Для вас оптимальными будут пакеты с минимальной абонплатой – CDMA5 от ITC и «Стандарт» от «Велтон». Правда, они имеют общий недостаток: начальные затраты (плата за подключение плюс стоимость телефона) в обоих случаях составят около 3800 грн. Если вы готовы заплатить больше, чтобы сэкономить в будущем, воспользуйтесь этим вариантом. Но уже при 1000 мин разговоров в месяц, что соответствует потребностям семьи из 3–4 человек, выгоднее выбирать тарифные планы с небольшим минимальным уровнем потребления. Это резко снизит начальные затраты при том, что средняя сумма месячного счета за связь будет примерно такой же, как в пакетах с низкой абонплатой, или даже меньше. Таким семьям лучше остановить свой выбор на CDMA8 от ITC или «Бизнес-Эконом» от «Велтон». Начальные затраты составят 2900–3100 грн, а в месяц будет расходоваться 130–140 грн. Заметим, что в ежемесячном минимальном уровне потребления услуг учитывается и оплата за междугородные разговоры, а выговорить 130 грн за месяц по тарифам «Укртелекома», имея родственников в других городах, не так уж сложно.

Эти пакеты остаются наиболее выгодными при количестве разговоров до 2–3 тыс. мин в месяц (сумма счета – 160–260 грн соответственно), что иногда достаточно даже для больших семей. Но если у вас дома разговаривают очень много, возможно, есть смысл присмотреться и к пакетам CDMA7 (ITC), и «Бизнес-стандарт» («Велтон»). В них затраты составят 2500–2700 грн единоразово и минимум 250–260 грн – ежемесячно. Данные тарифные планы отлично подходят и для домашних офисов.

Процедура подключения крайне простая: достаточно выбрать в магазине оператора понравившийся терминал и оплатить подключение. Но не следует забывать, что использовать можно лишь стационарный телефонный аппарат.

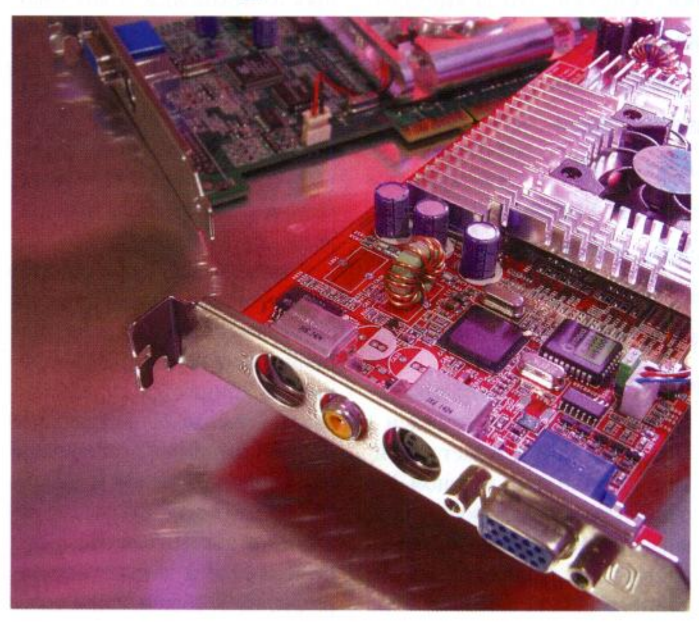
Для заядлых «интернетчиков» вариантов два: CDMA7 и CDMA8. Пусть не очень быстрый, но зато бесплатный доступ (в смысле – по цене внутрисетевого телефонного звонка, т. е. чуть больше 2 коп. за минуту) от Lucky.Net гарантирован всем абонентам этих пакетов. Схожие условия предлагаются и в тарифном плане CDMA6, но он выгоден только тем, кто проводит в Сети почти все свободное время и готов выкладывать за это свыше 400 грн в месяц (вместе с оплатой голосовой связи).

Что касается пакетов «Эконом» от ITC, то непрямой городской номер с ручным соединением – вещь довольно неудобная. Для тех, кто стеснен в средствах, вполне может подойти тарифный план «Эконом 2» с относительно недорогим подключением и невысокой абонплатой. Но истинное назначение данного пакета заключается в том, чтобы обеспечить связь в местах, где она нужна сравнительно редко. Например, на даче, где вы бываете по выходным, очень неплохо иметь телефон, пусть и с несколько неудобным дозвоном (с другой стороны, вы можете звонить так же просто, как и с городского номера), но за минимальную стоимость. В таких ситуациях пакет «Эконом 2» просто незаменим. А вот «Эконом 1» вряд ли можно порекомендовать. Хоть он и предлагает условия, очень выгодные с финансовой точки зрения, далеко не каждая семья выговорит 3600 мин за месяц, тем более, если дозваниваться до нее придется через оператора.

И напоследок «горячая» новость от ITC: в скором времени будут внесены изменения в тарифную политику «CDMA Украина». Планируется упразднить пакет «Эконом 1», а остальные получат названия, отражающие их уровень расходов и ориентацию на соответствующие категории абонентов. Немного поменяются и конкретные тарифы, но в общем наши советы останутся в силе, если, конечно, вместо старых названий пакетов подставить новые. ■

«Разумный FPS»: тестирование видеокарт

Сергей Макаров



С момента нашего последнего обзора (№4, 2001 г.) прошло неполных девять месяцев. Много это или мало? С одной стороны, не так уж и много, а с другой... Для IT-индустрии подобный срок практически равен вечности: стандарты (технологии, частоты, интерфейсы) сменяют друг друга с такой скоростью, что «невооруженным» глазом уследить за ними очень сложно. Но и в IT-секторе есть области, которые выглядят более динамично даже на фоне общего сумасшедшего ритма, присущего всей этой индустрии в целом. Одной из таких областей как раз и является предмет нашего сегодняшнего обзора – сектор игровых 3D-акселераторов.

Ни для кого не секрет, что игровой компьютер начинает морально устаревать с того самого момента, когда он был снят с полки магазина. И наиболее характерна эта тенденция именно для видеокарт. Если человеку, использующему компьютер в основном для работы, от видеоадаптера требуется лишь одно – качественно выводить изображение на экран монитора, то игрока заботят совершенно другие проблемы: реализация всех современных стандартов в области визуализации 3D-сцен, поддержка как можно более высоких разрешений при максимальной глубине цвета и... fps, fps и еще раз fps.

Достижение как можно большего значения этого самого «fps» нами уже аргументировалось в предыдущем обзоре. Однако «все течет, все меняется». И если еще недавно 100 кадров в секунду (а именно так расшифровывается это загадочное «буквосочетание» – frames per second) было для большинства игроков, что называется, «пределом мечтаний», то сегодня эта цифра уже вызывает снисходительную ухмылку. Да, 100. Да, хорошо. Но вот выходит новая игра со множеством спецэффектов... и графический акселератор, еще вчера показывавший в ваших любимых играх 100 fps и выше, начинает отображать на экране некое подобие слайд-шоу. То, что полгода назад считалось верхом технического совершенства, сегодня едва ли тянет на твердую четверку. За шесть–девять месяцев акселератор из разряда high-end перемещается в середину (если не сказать «ближе к концу») сегмента mainstream.

Недаром с выходом акселераторов последнего поколения и высокопроизводительных процессоров уже достигнута отметка 200 fps!

Таким образом, за неполный год быстродействие видеоподсистемы увеличилось практически в два раза. Кроме того, выход Microsoft DirectX 8.0 (8.1) открыл новую эпоху в истории игровых приложений (поддержка пиксельных и вертексных шейдеров и т. д.) и рисует новые горизонты реалистичности игр. Но... для этого требуется акселератор с поддержкой всех этих нововведений.

И опять мы возвращаемся к тому, с чего начали: наиболее подверженной «старению» частью игрового ПК является видеокарта. А ведь многие пользователи имеют видекарты даже не сегодняшнего/вчерашнего, а **позавчерашнего** дня. Поэтому, кроме вопроса, ставшего названием нашего последнего обзора

RADEON 256



RADEON 8500



GEFORCE2 MX200



«Почем FPS?», мы попытаемся осветить еще один момент – «зачем?», а вернее, «кому» какой FPS?

При покупке акселератора многие упускают из виду такой немаловажный фактор, как *сбалансированность* конечной системы. Потратив немалую сумму на приобретение мощной, современной видеокарты, в итоге можно столкнуться с ситуацией, когда конфигурация имеющегося ПК попросту не позволит полностью «загрузить» видеоадаптер работой. Получается, что деньги были потрачены зря, предполагаемой производительности не получено, и быстродействующее современное устройство попросту простаивает в ожидании остальных, низкопроизводительных частей системы.

Дабы помочь избежать подобных ситуаций, мы и попытаемся ответить уже не на один, как было в прошлом обзоре, а на *два* вопроса:

1. Сколько fps и за какие деньги сегодня может получить покупатель?

2. Когда стоит менять именно видеадаптер, а когда – задуматься о замене других компонентов ПК? А в частном случае – какой из имеющихся акселераторов наиболее оптимален для конкретной системы?

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

По сравнению с предыдущим обзором в сегодняшнюю методику были внесены некоторые изменения и дополнения.

Во-первых, мы отказались от тестирования участников на «разгоняемость». Дело в том, что этот материал представляет собой обзор *видеочипов*, а не сравнительное тестирование конкретных экземпляров видеокарт. А способность к разгону отличается даже у двух производителей в одной и той же серии, что уже тогда говорить об акселераторах *разных* марок и моделей?

Во-вторых, список тестов был несколько расширен – добавлено сравнение видеокарт в игре Unreal Tournament. И вот на этом моменте хотелось бы остановиться несколько подробнее. Дело в том, что «движки» как Unreal, так и Unreal Tournament отличаются редкой «процессорозависимостью» (т. е. чрезвычайно активным задействованием ресурсов CPU), поэтому использовать их для оценки производительности акселератора, с одной стороны, не логично. Но, с другой стороны, игры на этих движках продолжают выходить, и никуда от этого не деться. Поэтому, сколь бы «странным» ни был программный код этих игр, какие бы нелогичные, а иногда попросту необъяснимые результаты он ни демонстрировал, мы решили включить его в список тестов. Ведь в реальной жизни практически каждому игроку придется сталкиваться с приложениями, написанными на его основе. Разумеется, нужно делать поправку на оригинальность разработчиков компании Epic и воспринимать картину, полученную в этом тесте, применительно только к данному конкретному движку.

И наконец, тестирование в 3DMark. Если девять месяцев назад при сравнении производительности использовался 3DMark 2000, то сегодня – 3DMark 2001. Не так давно мы говорили, что применяемый в этом тестовом пакете движок MAX-FX является «референсным» в области игростроения. На тот момент это было действительно так, но сейчас уже есть реальные игры, основанные на нем, – недавно вышедшая Max Payne (подтест Lobby из 3DMark 2001). Еще одно подтверждение того, что «все течет, все меняется». А в стане видеочипов еще и очень быстро меняется.

Для оценки масштабируемости акселераторов и выбора оптимальной видеокарты для конкретного процессора все участники были протестированы на трех различных платформах с процессорами Intel Pentium III 500 MHz, Intel Pentium III 733 MHz и AMD Athlon XP 1600+. На наш взгляд, этот список представляет наиболее распространенные на сегодняшний день конфигурации, отражающие реальные потребности пользователей.

Поскольку игр, поддерживающих 16-битовый цвет, становится с каждым днем все меньше и меньше, да и игроки нынче избалованы высокими разрешениями и большой глубиной цвета, тестирование проводилось только при глубине цвета 32 bpp. Исключение было сделано лишь для режима 1024 × 768 в Quake III: все-таки есть еще пользователи, предпочитающие более высокое разрешение даже в ущерб цветности.

За прошедшее с момента нашего последнего обзора время список производителей видеоакселераторов несколько изменился, обновились и модельные ряды, предлагаемые на рынке. Поэтому давайте кратко остановимся на том, что же сейчас происходит в сегменте игровых видеоплат.

ATI

Имя этой канадской компании хорошо известно. Ее видеочипы пользуются заслуженной популярностью благодаря прекрасному качеству изображения и богатым возможностям по аппаратному декодированию видео. Однако в силу довольно оригинальной маркетинговой политики и постоянных «неувязок» с драйверами ATI Technologies в последнее время несколько отставала от своего непосредственного, а скорее *единственного*, конкурента – NVidia. Появились даже предположения о приобретении ее NVidia, как это случилось в свое время с 3dfx. Но, как говаривал Марк Твен, «слухи о моей смерти оказались несколько преувеличенными». Ситуация коренным образом изменилась совсем недавно, после выпуска чипов Radeon 7500 и Radeon 8500.

Первый представляет собой обычный Radeon 256, но работающий на более высоких тактовых частотах, выполненный по технологии 0,13 мкм и оснащенный выходом на жидкокристаллические панели. Второй же является принципиально новой разработкой и позиционируется как прямой конкурент чипа GeForce3 от NVidia.

Кроме этих двух базовых моделей, ATI производит еще целый ряд «облегченных», или LE-версий, работающих на пониженных частотах.

Также, вняв наконец-то требованиям рынка, компания отказалась от практики выпуска продуктов на своих чипсетах исключительно своими силами. Именно такая политика плюс собственный закрытый стандарт трехмерного API и «погубили» 3dfx. Решив не повторять ошибок этой компании, ATI предоставила сторонним производителям возможность вы-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ 3D-АКСЕЛЕРАТОРОВ

Многие производители видеокарт стараются оснастить свои продукты дополнительными функциями, чтобы привлечь внимание покупателей. Ведь среди акселераторов, построенных на одном и том же чипсете, а значит, и обладающих практически равной производительностью, пользователь выберет тот, который чем-то выделяется из общего ряда. Например, разгоняемостью, комплектацией или *оснащенностью*. Ниже перечислены основные «довески», расширяющие возможности видеоадаптера.

Видеовыход (TV-Out) позволяет подключить к компьютеру телевизор. Эта функция на сегодняшний день стала достаточно популярной, и покупать графический адаптер без нее с экономической точки зрения нецелесообразно. Хотя справедливости ради стоит отметить, что наличие такого выхода увеличивает цену продукта как минимум на $10. И решать, стоит ли переплачивать, – покупателю.

Видеовход (Video-In) предназначен для подсоединения внешних источников видеосигнала и захвата видеоизображения. Он может быть полезен, в частности, для просмотра телепрограмм через подключенный видеомагнитофон. Эта функция встречается в дорогих модификациях видеокарт производства ASUS, ATI, ELSA, Gainward, MSI и др.

Дополнительный выход на монитор (технологии TwinView, Hydra Vision, DualHead) позволяет выводить изображение на два монитора. Это стандартная функция видеокарт Matrox серии DualHead и новых видеокарт от ATI (Radeon 7500, Radeon 8500) встречается также в платах на базе чипов Nvidia серии GeForce2 MX.

Разъем DVI (Digital Video Interface) – цифровой выход видеокарты, предназначенный для подключения LCD- и ЭЛТ-мониторов, поддерживающих данный интерфейс. Как правило, этот выход является дополнительным, и с помощью переходника (DVI – D-SUB) к нему можно подсоединить обычный монитор. Отметим, что некоторые новые карты уже оснащаются только DVI-разъемом, и монитор можно подключать к ним только через прилагаемый переходник.

Стереоочки (VR-glasses, 3D-glasses) доступны, как правило, с самыми дорогими Deluxe-версиями видеокарт производства ASUS, но могут идти и в комплекте с платами от ELSA и MSI. Собственно, стереоочки не являются частью видеокарты, а представляют собой дополнительный аксессуар. Но от видеоадаптера требуется поддержка возможности работы с ними, поэтому мы и решили включить их в этот раздел.

TV-тюнерами оснащаются специальные версии видеокарт – «мультимедийные комбайны» серии ATI All-in-Wonder и некоторые модели производства ASUS и Gainward.

Существуют и экзотические функции, которыми наделяют свои продукты некоторые компании. Со временем эти «фишки» становятся визитной карточкой производителя. Например, на видеокартах серии WinFast от Leadtek предусмотрены три сигнальных светодиода (Power, Error и AGP 4X), позволяющих произвести минимальную диагностику состояния графического адаптера.

Gainward оснащает «золотые» (Golden Sample) версии своих плат микросхемами памяти, способными работать на значительно более высоких тактовых частотах, чем заявлено в спецификации. Подобную «ускоренную» память устанавливает на некоторые модели собственных видеокарт и Leadtek, а компания AOpen позволяет разгонять свои видеокарты, поддерживающие функцию OpenBIOS, без каких-либо программных утилит.

В целом, из представленных на нашем рынке производителей наиболее активно на сегодняшний день предлагают дополнительные функции в своих видеокартах компании ASUS (серия Deluxe), ATI (All-in-Wonder) и Gainward (Golden Sample).

пускать карты на ее чипах, что не может не радовать, так как уже сейчас список партнеров ATI Technologies достаточно велик и постоянно расширяется. А если принять во внимание, что производством видеокарт на этих чипах планируют заняться такие гранды, как Gigabyte, DFI и FIC, можно не сомневаться – ситуация с Radeon 256, невысокая популярность которого была обусловлена, помимо всего прочего, еще и нехваткой продуктов на его основе, не повторится. Решения на последних чипсетах этой компании будут представлены на рынке в более чем достаточных объемах, что приведет к снижению их стоимости.

Но не все так радужно, как кажется на первый взгляд. Эта ситуация имеет и обратную сторону – если, приобретая видеокарту производства самой ATI Technologies, покупатель может быть практически на 100% уверен в том, что ее рабочие частоты соответствуют заявленным в спецификации, то в случае с продуктами сторонних разработчиков «вышло вовсе и не так, вышло вовсе по-другому». Мало кто из них указывает на упаковке либо в сопроводительной документации реальные частоты работы чипа и памяти. Как правило, продукт маркируется по имени базового чипа, хотя на самом деле используется LE-версия чипсета. Некоторые производители пошли еще дальше – они добавляют к названию чипсета приставки Pro и подобные, которые должны свидетельствовать либо о расширенных возможностях видеокарты, либо о повышенных рабочих частотах. Однако в коробке находится опять же версия LE. Да и сама ATI привносит немалую толику путаницы, по-прежнему выпуская Retail-версии своих продуктов с одними параметрами, а OEM – с другими, как правило, заниженными.

Так что единственное, что можно посоветовать в данной ситуации, это почаще вспоминать выражение древних римлян: «Покупатель, будь осмотрителен!» и не слишком доверять рекламным лозунгам и громким названиям продуктов на коробках.

NVIDIA

После приобретения компании 3dfx и начавшегося довольно продолжительного «застоя» у ATI Technologies NVidia оказалась, по сути, единственным серьезным игроком на рынке игровых видеоплат.

Такое положение и позволило этому производителю достаточно долгое время «почивать на лаврах». Выпуск чипсета GeForce3 вряд ли можно считать чем-то революционным, так как при ближайшем рассмотрении оказывается, что это практически тот же самый GeForce2 GTS с не-

GEFORCE2 MX400



GEFORCE2 PRO



GEFORCE2 Ti



значительными эволюционными, но никак не революционными изменениями. После анонса продуктов на его основе NVidia опять действует по привычной схеме – выпуск версий MX и Ultra. Но на сей раз они получили более благозвучные названия – Titanium 200 и 500 соответственно. Кроме того, было внесено некоторое «разнообразие» и в линейку видеочипов на основе GeForce2 GTS – выпущен GeForce2 Titanium, нечто среднее между версиями Pro и Ultra.

ST MICROELECTRONICS

Первая фраза, которая сразу же приходит на ум при упоминании этого производителя, – «Начали за здравие, а кончили за упокой».

Взяв достаточно резвый старт на рынке бытовых видеокарт чипсетом STM Kyro и подкрепив свой первоначальный успех выпуском его «разогнанного» варианта – Kyro II, компания STM «ушла в тень».

Оба чипа серии Kyro построены с использованием оригинальной *тайловой* архитектуры, которая позволяет значительно снизить нагрузку на акселератор при прорисовке сложных сцен с большим количеством перекрывающих друг друга объектов. Кроме того, высокая производительность в 32-битовом цвете (Kyro II) и прекрасное качество изображения делали эти видеокарты довольно привлекательными для конечного пользователя. Единственное, что несколько портило картину, – большая стоимость данных продуктов. Сейчас цены на эти ускорители упали, но производительность их уже по сегодняшним меркам не слишком высока.

А вот долго ожидаемый Kyro III, о котором ходило столько слухов и который так красиво был расписан в многочисленных пресс-релизах компании ST Microelectronics, до сих пор так и не был выпущен. Ситуация очень сильно напоминает анонсы Matrox G800: «чудо-чип», который должен был стать сенсацией, так и остался на бумаге. Вполне возможно, что такая же судьба постигнет и STM Kyro III. Особенно в свете того, что компания NVidia недавно зарегистрировала патент на использование тайловой архитектуры.

Что ж, если такое случится, будет искренне жаль еще одну компанию, не выдержавшую бешеной гонки на этом рынке и сошедшую с дистанции. А ведь на чипы STM пользователями возлагались немалые надежды. Все ждали, что ей удастся стать достойным конкурентом NVidia...

MATROX

«О мертвых говорят либо хорошо, либо никак». Именно с таких слов хочется начать часть, посвященную этой компании.

Давно завоевав лидирующие позиции на рынке 2D-видеокарт, Matrox попыталась реализовать себя на новом поприще – в качестве производителя *игровых* акселераторов. Начало получилось вполне удачным – Matrox G400 оказалась весьма неплохой (для своего времени) игровой картой, обладающей к тому же превосходным качеством изображения.

А вот дальше начались странности – Matrox G400MAX не получил широкого распространения в силу своей дороговизны. G450 оказался весьма и весьма неоднозначным продуктом, вызвавшим массу нареканий и споров из-за чрезвычайно низкой производительности в 3D-приложениях. После этого Matrox поспешила заявить, что G450 – это продолжение линейки G200, и ориентирован он на работу с 2D-, а не с 3D-графикой. Любителям же игр предлагалось немного подождать до выпуска G800. Затем долгое время Matrox расписывала все прелести своего будущего детища, постоянно перенося время его выпуска...

В конце концов, когда пользователи уже устали ждать чуда, был выпущен... Matrox G550! После непродолжительного затишья IT-общественность взорвалась – как можно было так долго разрабатывать видеочип и в итоге выпустить ЭТО?! Сказать, что производительность в 3D у G550 низкая, – значит, не сказать ничего. Она *удручающе* низкая. В порыве всеобщего возмущения некоторые издания даже утверждали, что Matrox умудрилась испортить и свой главный козырь – 2D-изображение. Однако это уже оказалось, мягко говоря, неправдой. Как раз с 2D у G550 все в порядке. Но вот 3D...

После этих событий Matrox приняла единственно верное решение – она заявила, что и G550 ориентирован на работу с двухмерной графикой, а если уж 3D, то только «бизнес-графика в 3D». И никаких игр. В результате стало ясно, что еще одним игроком на рынке акселераторов трехмерной графики стало меньше...

Сейчас же, кроме уже достаточно почтенного G400, рассматривать в этом обзоре попросту нечего. И, вероятнее всего, такая ситуация сохранится и в дальнейшем. Поэтому можно констатировать тот факт, что для игрока видеокарты Matrox не представляют никакого практического интереса, следовательно, включать их в наш обзор не имеет смысла.

КОММЕНТАРИИ К РЕЗУЛЬТАТАМ

Для начала скажем несколько слов о методике оценок. Чтобы не «утяжелять» материал всевозможными графиками и диаграммами, было принято решение в печатной версии не приводить все полученные в ходе тестирования результаты. Вместо этого по итогам тестов каждой карте была выставлена общая интегральная оценка в зависимости от того, какие результаты были ею показаны во всех использовавшихся тестовых пакетах. Приведенный здесь общий балл для каждой видеокарты – это некий условный «рейтинг производительности», полученный с учетом быстродействия в использованных играх и синтетических тестах (Quake III Arena, Unreal Tournament и 3DMark 2001).

Разумеется, эти итоговые данные не претендуют на истину в последней инстанции, они всего лишь отражают *наше* видение значимости результатов каждого из тестов в общем зачете. Для тех, кому приведенной информации окажется недостаточно и у кого возникнет желание составить свой собственный рейтинг, на нашем Web-сайте (*www.itc.ua*) будет выложен полный комплект диаграмм по каждому из тестов.

Итак, лидером по абсолютной производительности стал **GeForce3 Ti500**. На сегодняшний

Интегральная оценка производительности акселераторов, рассчитанная по результатам следующих тестов: **3DMark 2001** (1024 × 768 × 32 bpp, Overall scores), **Quake 3 Arena v1.17** (1024 × 768, Max Quality), **Unreal Tournament v4.36** (1024 × 768 × 32 bpp). Вертикальная шкала отражает стоимость, а горизонтальная – общий балл, полученный каждой видеокартой. Масштаб «столбиков» соответствует реальной производительности каждого продукта.

370	GeForce3 Ti500	551
345	GeForce3	510
270	Radeon 8500	523
235	Radeon 8500LE	503
225	GeForce3 Ti200	472
145	GeForce2 Ti	356
140	Radeon 7500	339
130	GeForce2	298
127	GeForce2 Pro	338
120	STM Kyro II	234
80	STM Kyro	165
80	GeForce2 MX400	206
75	Radeon 256	184
70	GeForce2 MX	187
60	TNT2 Pro	102
55	GeForce2 MX200	108
50	ATI Rage 128	63

баллы

0 100 200 300 400 500 600

GEFORCE3 Ti200



день это самый мощный акселератор из всех имеющихся на рынке (разумеется, если принимать во внимание только скорость без учета цены, которую придется за нее заплатить). А цена, прямо скажем, немаленькая. По количеству баллов на один потраченный доллар (1,48) этот чипсет находится практически в конце списка, опередив лишь GeForce3.

А вот наиболее «экономичным» видеоадаптером, предоставляющим пользователю наибольшее количество баллов за каждый потраченный им цент, стал старый добрый **GeForce2 MX** – 2,67 балла за $1. Все-таки на сегодняшний день серия MX от NVidia до сих пор остается непревзойденной по соотношению цена/производительность. Отметим, что «первозданный» GeForce2 MX уже практически исчез из продажи, вместо него на рынок вышли GeForce2 MX400 и GeForce2 MX200. Все сказанное выше относится *только* к MX и MX400. Рассматривать MX200 в качестве игрового акселератора (даже самого нижнего уровня) нет никакого смысла. То, о чем «так долго говорили большевики», сейчас нашло свое отражение в результатах тестов – этот чипсет показывает настолько низкую производительность в игровых приложениях, что его жизнеспособность вызывает очень и очень большие сомнения.

Близко, очень близко к лидеру находится еще один чипсет производства NVidia – **GeForce2 Pro** (2,66 за $1). В принципе, ничего удивительного в этом нет. После выхода серии Titanium цена на GeForce2 Pro ощутимо упала, а учитывая то, что его производительность весьма неплоха даже по сегодняшним меркам, занимаемая им лидирующая позиция в своем классе выглядит вполне естественно. Нельзя не упомянуть еще и такой фактор, как способность к разгону. А у GeForce2 Pro потенциал в этом отношении весьма велик – оснащенные быстродействующей памятью, такие видеокарты вполне могут достигать частот GeForce2 Ultra и GeForce2 Ti.

Рассмотрев «граничные точки» нашей турнирной таблицы, давайте остановимся подробнее на остальных участниках.

Флагман компании ATI – **Radeon 8500** – продемонстрировал весьма и весьма неплохую производительность в игровых приложениях. При цене на $100 меньшей, чем у GeForce3 Ti500, он показал скорость, вполне сравнимую с лидером. Разумеется, $270 за видеокарту – это тоже немало, но, согласитесь, данная сумма ощутимо меньше, чем $370, которые придется выложить за топовую модель от NVidia. При этом реальная производительность у обоих продуктов практически одинакова, за исключением ряда нюансов, на которых мы остановимся чуть позже. Младший брат Radeon 8500 – **Radeon 8500LE** – также «отличился» достойным быстродействием. Его отставание от «полноценного» Radeon 8500 составило всего 20 баллов, или 4%. И это при том, что вероятность разгона 8500LE весьма и весьма высока. Единственное, что огорчает, это немалая цена на такие карты – в среднем порядка $235. Но, принимая во внимание количество производителей, которые анонсировали свои продукты на его основе, можно не сомневаться, что в самое ближайшее время эта цифра существенно уменьшится. Здесь же необходимо отметить еще один момент – в настоящее время на нашем рынке доступны, в основном, видеокарты производства самой ATI Technologies. А они, как правило, ощутимо дороже продуктов сторонних производителей при аналогичной или же незначительно отличающейся функциональности.

Следующий участник, заслуживающий пристального внимания, опять же обязан своим появлением на свет ATI. Это «обновленный Radeon 256» – **Radeon 7500**. Перевод производства на технологию 0,13 мкм и, как следствие, весьма существенное повышение рабочих частот явно пошло ему на пользу. К слову, на сегодняшний день это единственная видеоплата, у которой частота работы чипа равняется 290 MHz. А если в ближайшее время и цена карт на его основе несколько снизится, то привлекательность этого чипсета для конечного пользователя возрастет еще больше. Необходимо учитывать и то, что «в довесок» к весьма неплохой (на уровне GeForce2 Ti) производительности покупатель бесплатно получает поддержку двухмониторных конфигураций, DVI-выход и легендарное качество 2D-графики от ATI плюс превосходное воспроизведение видео. Правда, это не совсем полный список получаемых покупателем «прелестей», но продолжение его не столь радужно. К сожалению, на сегодняшний день многие карты на основе Radeon 7500 корректно работают лишь на тех материнских платах, которые позволяют поднимать напряжение на шине AGP. В противном случае «идеальное качество 2D от ATI» становится по-настоящему идеальным – черный экран монитора, который видит пользователь после установки драйверов, действительно вряд ли способен вызвать перенапряжение его «зрительной подсистемы». Но и это еще не все. ATI не была бы ATI, не выпусти она драйверы с «изюминкой». Конечно, эта «изюминка» не столь велика, как в случае с Radeon 256, но все же достаточна для того, чтобы в полной мере насладиться периодическими зависаниями своих любимых игр.

Подводя итог, можно сказать, что в целом Radeon 7500 – весьма достойный видеочип, но требующий некоторых усилий для установки и настройки и «слегка капризен» в эксплуатации. Остается надеяться, что в самом ближайшем будущем все эти недостатки будут устранены. И тогда этот чипсет можно будет рекомендовать всем покупателям. Сейчас же это в основном «решение для энтузиастов», но никак не для широкого

GEFORCE3



GEFORCE3 Ti500



KYRO II



круга малоподготовленных пользователей.

И наконец, еще один «новичок», недавно появившийся на рынке, но уже уверенно заявляющий о себе и даже заставляющий «подвинуться» своих старших собратьев. Речь идет о младшей модели в линейке GeForce3 – **GeForce3 Ti200**.

Отказавшись на радость покупателям от практики урезать младшим моделям своих видеочипов не только рабочие частоты, но и ширину шины обмена с памятью, NVidia выпустила полноценный GeForce3, но работающий на меньших частотах и стоящий ощутимо дешевле. Однако нашего ли покупателя пугать снижением чего бы то ни было? Впитавшие, что называется, «с молоком матери» способность «приводить в порядок» все, за что уплачено своими кровными, отечественные пользователи мигом сообразили, что «легким движением руки» GeForce3 Ti200 можно превратить как минимум в GeForce3, а то и в GeForce3 Ti500. И это оказалось действительно так: большинство видеоплат известных производителей на основе GeForce3 Ti200 прекрасно работают на повышенных частотах! Выходит, что покупатель платит за GeForce3 Ti200, а получает гораздо более дорогой GeForce3 (либо даже GeForce3 Ti500). Оказывается, «бесплатный сыр» бывает не только в мышеловке, но и в магазине. Не совсем бесплатный и не совсем сыр, но все же приятно заплатить меньше, а получить больше, не так ли?

Что же касается чипов STM Kyro/Kyro II, то сегодня они уже «не блещут». Производительности первого уже явно недостаточно, а второй при все еще неплохом быстродействии в 32-битовом цвете и прекрасном качестве изображения обладает существенным недостатком – высокой ценой. Все-таки $120 за акселератор с таким быстродействием – это уже чересчур. Оговоримся, что приведенная нами цена – это стоимость видеокарты производства Hercules, так что в немалой степени покупатель платит «за брэнд». Если в ближайшем будущем на нашем рынке появятся в достаточном количестве платы на Kyro II по цене порядка $80, то их приобретение для не слишком требовательного игрока станет весьма и весьма заманчивым.

ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

Собственно «выводы» можно было бы уместить в несколько строк: «Вам нужны fps? Их есть на рынке. В любом количестве и на любой кошелек». А вот дальше начинается основное – рекомендации.

Абсолютного лидера по всем параметрам, так называемого «Best Buy» нет да и быть не может. Слишком уж разные видеокарты представлены в этом обзоре – разные как по цене, так и по производительности. И, как правило, каждая выделяется какими-то особенностями, не свойственными другим акселераторам. Поэтому изначально будем отталкиваться от того, что «лучшего акселератора на все случаи жизни» не существует.

Сколь бы ни был производителен GeForce3 Ti500 или как бы привлекательно ни выглядел ATI Radeon 8500, если покупатель рассчитывает потратить на покупку видеокарты не более $150, то от всей этой «производительности» и «привлекательности» ему, что называется, «ни холодно, ни жарко». Точно так же, как и от ярлычка «Best Buy» на той карте, которая ему недоступна по цене. Поэтому лучший продукт можно выбирать только в своей ценовой категории и никак иначе. Именно так мы и поступим.

Но прежде чем переходить к рекомендациям по выбору акселераторов, давайте остановимся на одном интересном моменте, который весьма существенно повлиял на окончательное распределение мест, – результаты в Unreal Tournament, показанные видеокартами на чипах компании ATI. Для всех без исключения чипсетов, начиная от Radeon 256 и заканчивая Radeon 8500, этот тест стал «роковым». Именно «благодаря» ему итоговая оценка карт от ATI оказалась ощутимо сниженной. Дело в том, что в UT Benchmark результаты, продемонстрированные видеочипами ATI и NVidia, отличались практически в два раза в пользу последних. Ситуация, известная достаточно давно. И тем более странно видеть, что, зная о «нелюбви» своих продуктов к игровым движкам Unreal/Unreal Tournament, ATI Technologies до сих пор не удосужилась выпустить нормальные драйверы, которые изменили бы данную ситуацию. Да, можно ссылаться на то, что эти движки изначально не ориентированы на работу с 3D-акселераторами, что время их жизни подходит к концу и т. д., но:

1. Игры на них выходят и по сей день. И будут выходить еще достаточно долго.

2. Несмотря на всю «специфичность» и «оригинальность» этих игр, чипы конкурента, компании NVidia, легко нашли с ними общий язык.

То есть тем пользователям, которые предпочитают подобные игры, от покупки продуктов ATI пока стоит воздержаться. Сколько будет длиться это «пока» – одной ATI известно. Если же игры на движке от Epic не являются приоритетными, то это «недоразумение» вряд ли способно огорчить покупателя. Во всех остальных приложениях данные чипы показывают очень и очень высокое быстродействие.

Ну а теперь перейдем непосредственно к тому, ради чего этот обзор и задумывался, – к ответу на вопрос «Что же стоит покупать сегодня?». Для этого разобьем всех участников на три категории:

1. Видеокарты стоимостью свыше $200.
2. Видеокарты стоимостью от $100 до $200.
3. Видеокарты стоимостью до $100.

Итак, первая категория. Продукты, попавшие в нее, можно кратко охарактеризовать следующим образом: ***«Lightning speed, cosmic price»***. Действительно, здесь представлены топовые модели всех производителей, демонстрирующие потрясающее быстродействие и обладающие (пока еще) столь же «потрясающей» ценой. Выбрав любой из этих акселераторов, можно не сомневаться – деньги потрачены не зря. Но и среди них есть свои фавориты. Лучшими можно назвать NVidia GeForce3 Ti200 и ATI Radeon 8500LE. И если продукт ATI обладает бóльшим быстродействием, то акселератор от NVidia является более «беспроблемным» в установке и эксплуатации. Цена же на них практически идентична. А вот недавний чемпион – GeForce3 – сейчас потерял поч-

ти всю свою привлекательность – по стоимости он практически равен гораздо более производительному GeForce3 Ti500, а по скорости – более дешевым GeForce3 Ti200 и Radeon 8500LE.

Вторая группа – ***«Mainstream products».*** Ценовой диапазон $100–200 является на сегодняшний день действительно наиболее востребованным большинством покупателей. Это именно те акселераторы, которые покупает основная масса пользователей, так называемый «средний класс».

Среди подобных продуктов выделяются два «чемпиона» – NVidia GeForce2 Ti и ATI Radeon 7500. Почему именно GeForce2 Ti, а не GeForce2 Pro? Да по той простой причине, что с выходом первого выпуск «обычных» GeForce2 будет прекращаться, и в скором времени эти чипы совсем уйдут с рынка, как это уже случилось с GeForce2 Ultra. Сейчас же, пока еще доступна версия Pro, ее покупка также вполне оправданна, особенно если пользователь планирует заниматься разгоном своего акселератора. А вот продукт от ATI производит неоднозначное впечатление. Как мы уже говорили, при всех своих неоспоримых достоинствах этот чип пока еще сыроват. Если ситуация с драйверами и некоторые недоработки в самих платах будут исправлены, то Radeon 7500 вполне может стать абсолютным чемпионом в этой ценовой категории.

И наконец, третий ценовой диапазон – до $100. Карты, попадающие в него, можно отнести к самому нижнему уровню. Их производительность вряд ли удовлетворит запросы сколь-нибудь серьезного геймера. В общем – ***«Ну, тоже акселератор... Зато дешево».***

И опять по одному чемпиону от каждого производителя – GeForce2 MX400 от NVidia и Radeon 256 от ATI. Если первый не вызовет у пользователя особых проблем, то второй демонстрирует более высокое быстродействие в 32-битовом цвете и обладает лучшим качеством изображения и лучшей поддержкой воспроизведения видео. Что же касается Kyro II, то первое, что приходит на ум при взгляде на его стоимость: «А поторговаться?». По цене этот чип попадает в среднюю категорию, хотя по производительности ему самое место именно здесь. И если он все же опустится ниже отметки $100, то станет абсолютным лидером в этой категории акселераторов.

И в заключение хотелось бы сказать несколько слов о масштабируемости видеочипов и сбалансированности системы. В «гонке за fps» не стоит забывать и об остальных компонентах системы. Как говорится, «не видеокартой единой...». Немалую роль в достижении «максимального fps» играет и центральный процессор. Поэтому, дабы избавить покупателя от неоправданной траты средств, мы приведем для наиболее распространенных систем тот «порог», на котором следует остановиться. В качестве основного видеорежима мы примем 1024 × 768 × × 32 bpp. Все-таки на дворе 2002 год, и играть при более низком разрешении или меньшей глубине цвета уже как-то несерьезно.

Владельцам систем на основе процессоров класса Intel Pentium III 500 MHz стоит ограничиться уровнем GeForce2 GTS. Переход на более производительные акселераторы не даст практически никакого прироста в быстродействии (около 3–4 fps).

При наличии в системе процессора уровня Pentium III 733 MHz верхняя планка немного приподнимается – до уровня GeForce2 Ti, GeForce3 Ti200. Причем мы рекомендуем остановить свой выбор именно на последнем: особого выигрыша в скорости это не даст, но полная поддержка Microsoft DirectX 8.0 окажется ой как нужна в самое ближайшее время. Ну а владельцам процессоров уровня Pentium 4 1,5 GHz или Athlon XP 1600+ (или более производительных) можно посоветовать только одно – покупайте тот акселератор, который можете себе позволить. Этот процессор не станет «узким местом» даже для таких монстров, как GeForce3 Ti500 и Radeon 8500.

Видеокарты для тестирования предоставлены:

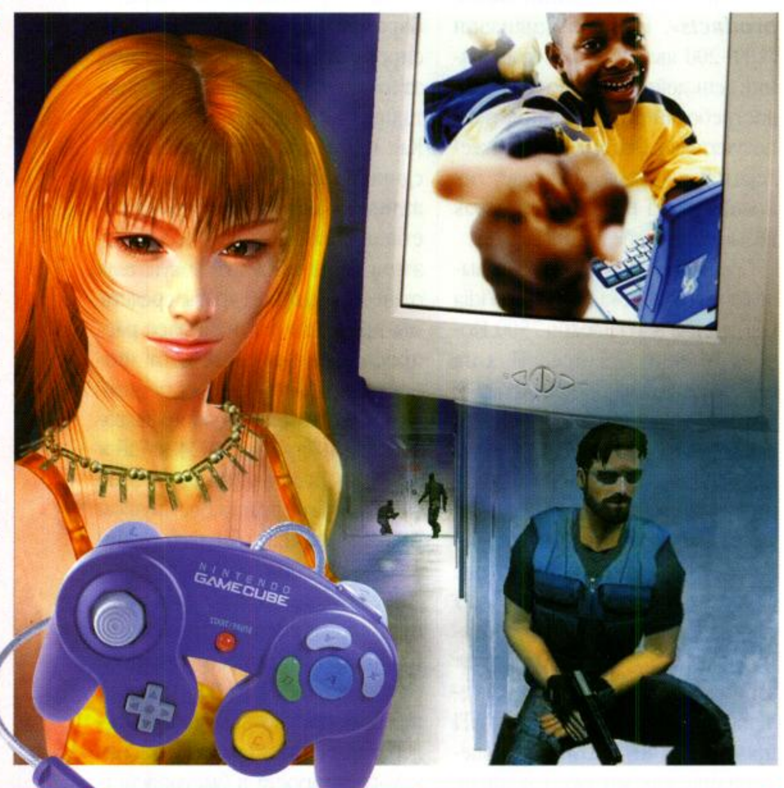
Service ASN	тел. (044) 213–1118
«Навигатор»	тел. (044) 241–9494
«Фолгат»	тел. (044) 227–5143
ATI Technologies	www.ati.com
Entry	тел. (044) 235–1543

Процессор Athlon XP 1600+ предоставлен компанией «Версия»: тел. (044) 554-2747

Игровая платформа 2002

Олег Данилов, Александр Птица

Сегодня перед человеком, решившим приобщиться к миру интерактивных видеоигр, стоит нешуточная проблема – выбрать платформу, которая полностью удовлетворяла бы его настоящие и будущие потребности, не устаревала в течение достаточно долгого промежутка времени и при этом не требовала больших и постоянных вложений средств, а самое главное, позволяла бы наслаждаться интересными и качественными играми.
Сейчас на рынке мирно сосуществуют друг с другом более десятка игровых платформ. Каждая из них имеет свои плюсы и минусы и ориентирована на конкретные категории потребителей. Надеемся, что, ознакомившись с этим и смежными материалами, вы сможете осознанно подобрать платформу именно под свои нужды.



Персональный компьютер

Год появления – 1981
Цена в Украине – от $650 до $2000 в зависимости от конфигурации (см. ежемесячный обзор «Компьютеры и комплектующие: новинки и цены»)
Цены на игры – от 15 грн до $50

Начнем, пожалуй, с такого парадоксального заявления: компьютер не игровая платформа. Современный ПК – многофункциональная система, способная удовлетворить практически все потребности пользователя как развлекательной, так и деловой направленности. Internet-броузинг, проигрывание DVD-фильмов, прослушивание музыки, создание видеофильмов и обработка фото – вот далеко не полный список мультимедийных возможностей ПК. В числе прочего компьютер может быть и игровой станцией, благо разработчики аппаратного обеспечения наделили его мощью, избыточной практически во всех приложениях, за исключением игр.



Плюсы и минусы ПК как игровой системы можно узнать из статьи «Игровые консоли versus персональный компьютер?». В плане же вложения средств ПК не самый выгодный вариант именно в отношении игр – количество действительно оригинальных продуктов на этой платформе очень невелико, основную массу составляют стратегии и 3D-action, причем в большинстве это сиквелы ранних удачных игр.

Покупка компьютера в Украине не составляет проблемы, в одном только «Hot Line» (*itc.ua/hl/*) более 2,5 тыс. предложений настольных ПК на все вкусы и ценовые диапазоны. Да и с приобретением игр для этой платформы дела обстоят намного лучше, чем у консолей. Игровые аксессуары, такие, как джойстики, рули и геймпады, также встречаются намного чаще и в бóльшем ассортименте, чем устройства для консолей.

Перспективы игр на компьютере, несмотря на мнение многих аналитиков, предрекающих гибель игрового ПК в течение ближайших 2–3 лет, по нашему мнению, очень неплохие. Производители мощных процессоров и видеоакселераторов еще долго будут стимулировать создание новых игр для этой платформы. ■

Sony Playstation 2

Старт в Японии – март 2000 г.
Старт в США и Европе – осень 2000 г.
Цена в онлайновых магазинах – $300
Цена в Украине – около $300
Цены на игры в онлайновых магазинах – около $50

Во второй половине 2001 г. стало совершенно ясно, что на троне королевства видеоигр воцарился новый монарх, имя которому Sony Playstation 2. Нельзя сказать, что путь к лидерству был усеян сплошными розами. Игры, приуроченные к премьере консоли, не произвели на публику и специалистов ожидаемого впечатления. Однако в течение года ситуация кардинально изменилась, и сегодня стоящие игры для PS2 выходят с завидной регулярностью. Их качество (по всем параметрам – от графики до геймплея) существенно повысилось. Что касается количества, то и здесь все в порядке. Например, на первый квартал 2002 г. запланировано около 70 новых игровых продуктов для PS2.

Конечно, аппарат недешев ($300), но согласитесь, что эта цифра сопоставима со стоимостью некоторых современных видеокарт для ПК. В минувшем году, кстати, цены на PS2 в Европе были существенно снижены, в результате чего они сравнялись с американскими. Покупая PS2, пользователь получает в распоряжение не только мощную игровую машину, но и проигрыватель DVD-видеодисков. Кроме того, уже ведутся работы по организации онлайновых игровых сервисов.

Проблема приобретения PS2 в Украине, и в частности в Киеве, стоит весьма остро. К сожалению, появляются они крайне редко и поступают в очень ограниченных количествах. Есть два выхода. Один из них – приобрести PS2 и игры для нее через онлайновые магазины, торгующие видеоиграми. Второй – обратить взор на соседнюю Россию, где ситуация намного благоприятнее: найти консоль в продаже – не проблема, а ассортимент игр неизмеримо богаче киевского. Достаточно сказать, что в прайс-листе компании SoftClub, официального дистрибьютора Sony Computer Entertainment, значится более 50 игр для PS2.

Но, несмотря на это, по нашему мнению, именно Sony PS2 следует признать наиболее перспективной игровой платформой на будущие 3–4 года. ■

Microsoft Xbox

Старт в США – ноябрь 2001 г.
Старт в Японии – февраль 2001 г.
Старт в Европе – март 2002 г.
Розничная цена в онлайновых магазинах – $300
Цены на игры в США – около $50

Microsoft – новичок в сфере консольных игр, но в рекламно-маркетинговой активности корпорации не откажешь. В итоге старт черно-зеленой коробки в США оказался весьма успешным: около 1,5 млн. машин обрели законных владельцев. Однако как эксперты, так и рядовые игроки сошлись во мнении, что только одна игра из стартового пакета достойна внимания – Halo. Остальные же игры 2001 г. ничем «революционным» не выделялись.

Наступивший год должен дать ответ на вопрос «Закрепится ли Microsoft среди лидеров приставочной индустрии?». Выход есть только один – игры, игры и еще раз игры. Причем игры оригинальные и отличные... от других. Microsoft развернула активную деятельность по поиску партнеров, способных на генерацию новых идей в гейм-дизайне. В этом направлении очень естественно выглядят тесные деловые связи с компанией Sega, разработчики которой всегда отличались нестандартностью мышления.

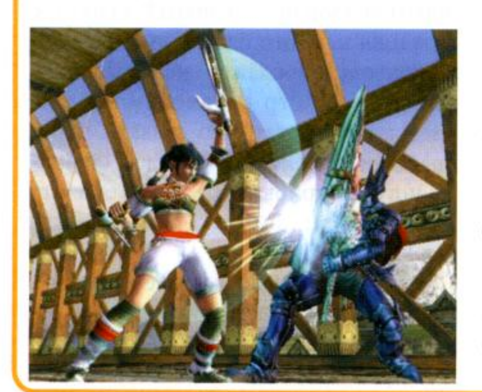
Уже известно, что продажи Xbox в Европе начнутся 14 марта. По традиции европейские цены на игровые консоли примерно в полтора раза выше американских. Европейцам придется выкладывать за Xbox порядка $450, а точнее – 479 евро. Но даже если вы располагаете указанной суммой и готовы обменять ее на детище Microsoft, то заранее не обольщайтесь. Среди стран Старого Света, куда в марте официально придет Xbox, мы не находим ни Украины, ни России (хотя «серые» поставки американской версии консоли в Россию уже начались).

Это значит, что пока однозначный вывод о перспективности данной игровой системы в наших условиях делать еще рано. ■

Nintendo Game Cube

Старт в Японии – сентябрь 2001 г.
Старт в США – ноябрь 2001 г.
Старт в Европе – весна 2002 г.
Цена в онлайновых магазинах – $200
Цены на игры в США – $50

Если не учитывать грандиозной (по совершенно понятным причинам ценового характера) популярности клонов 8-битовой NES в постсоветских странах, то придется признать, что домашние игровые телеприставки от Nintendo (SNES, Nintendo 64) не получили столь широкого по сравнению с конкурентами (Sega Megadrive, Sony Playstation) распространения на просторах СНГ в целом и в Украине в частности.





Хотелось бы обратить внимание на то, что в отличие от конкурентов из Sony и Microsoft, позиционирующих свои консоли как универсальные домашние центры развлечений, Nintendo видит «кубик» как машину, предназначенную исключительно для игр. Для тех, кто не может пережить отсутствия функции проигрывания DVD-дисков, но вместе с тем является поклонником фирменных нинтендовских игр, существует альтернативное предложение от Matsushita/Panasonic в виде комбинированного устройства, но оно доступно только в Японии.

Традиционно считалось, что игры, выходящие для приставок с логотипом Nintendo, ориентированы исключительно на детскую аудиторию. Но в последнее время компания постепенно меняет свой имидж и значительное внимание уделяет пользователям более старшего возраста. Поэтому в издательских планах для GameCube можно увидеть и «недетские» игры.

Судя по тому, как активно взялась за дело компания «Новый диск», официальный дистрибьютор Nintendo в СНГ, поставки консоли в Россию и соседние страны начнутся вскоре после европейского старта «кубика». Новости отслеживайте на недавно открывшемся официальном сайте *www.nintendo.ru*.

Для вынесения окончательного вердикта о целесообразности приобретения GameCube есть смысл дождаться марта-апреля и уже тогда сделать соответствующие выводы. ■

Nintendo Game Boy Advance (GBA)

Старт в Японии – март 2001 г.
Старт в США и Европе – июнь 2001 г.
Цена в Украине – около $130
Цена в онлайновых магазинах – от $90
Цены на игры – $35–45

Продолжая линию Game Boy Pocket – Game Boy Color, начатую еще в далеком 1989 г., Nintendo не сдает позиций в сфере портативных игровых систем. И хотя на аппаратную часть Game Boy Advance есть некоторые нарекания (в частности, большинство игроков недовольны отсутствием подсветки экрана), новые карманные «игровые попутчики» раскупаются во всем мире с ошеломляющей скоростью.

Почему бы и нет? Походная игровая платформа уже на деле доказала, что она справляется с задачами, которые когда-то были под силу лишь домашним телеприставкам или персональным компьютерам уровня 286–386. А экранчик, хотя и темноват, но зато его размер и разрешающая способность вполне подходят для комфортной игры в «полевых условиях». Еще одна особенность GBA должна прийтись по душе любителям многопользовательских сражений – в игре могут участвовать до 4 человек.



Что касается доступности GBA в Украине, то ситуация здесь чуть лучше, чем с PS2, а шансы отыскать в магазинах «продвинутого малыша» несколько выше. Для пополнения игротеки оптимальней всего использовать друзей в России (если таковые имеются), поскольку для москвичей и жителей других крупных российских городов приобретение игр для GBA – не проблема. Напомню, кстати, что игровое ПО для предшествующих моделей (Game Boy, Game Boy Color) полностью совместимо и с GBA (за исключением буквально двух-трех не слишком известных игр). ■



Sega Dreamcast (DC)

Старт в Японии – конец 1998 г.
Старт в США и Европе – осень 1999 г.
Прекращение производства – весна 2001 г.
Цена в Украине – около $130
Цена в онлайновых магазинах – от $50
Цены на игры – от $5 до $40

Век первой 128-битовой «консоли нового поколения» был недолгим, но исключительно ярким.

Несколько сотен созданных для нее игр охватывают все традиционные для игровых приставок жанры (платформенные аркады, файтинги, survival horror, спортивные симуляторы, TPS, головоломки). Пожалуй, только консольных RPG маловато – их можно пересчитать на пальцах. Зато уникальных продуктов с новыми игровыми и технологическими идеями было хоть отбавляй. И хотя в настоящее время в разработке находится очень мало проектов для консоли, тому, кто сегодня приобретет Dreamcast, уже имеющихся отличных игр хватит еще на пару лет.

На наш взгляд, если принимать во внимание соотношение цена/качество и доступность на отечественном рынке, то Sega Dreamcast на равных конкурирует с первой Sony Playstation в «средней» ценовой категории, превосходя ее по качеству графики и звука, но уступая по разнообразию игр. ■

Sony Playstation (PSX, PSone)

Старт в Японии – конец 1994 г.
Старт в США и Европе – осень 1995 г.
Розничная цена в Украине – около $110
Розничные цены в онлайновых магазинах – от $100
Цены на игры – от $7 до $40

Sony Playstation (в своей современной инкарнации PSone), несмотря на мощное наступление ближайшей родственницы в лице PS2, и по сей день чувствует себя вполне уверенно. Все дело в огромной (приближающейся к тысяче по количеству наименований) библиотеке игр на все вкусы, в которой особенно выделяются консольные RPG (сериалы Final Fantasy), гонки (Gran Turismo), action/adventure (Metal Gear Solid), survival horror (сериал Resident Evil), файтинги (сериал Tekken), детские аркады (Crash Bandicoot). И хотя по аудиовизуальным возможностям PSone уже не соответствует требованиям сегодняшнего дня, захватывающий геймплей лучших игр для этой телеприставки компенсирует ее владельцам графическое и звуковое несовершенство. ■

8- и 16-битовые игровые системы

Исследуя ассортимент отдела видеоигр в «Детском мире» (да и в других торговых точках столицы), мы никак не могли избавиться от ощущения, что на дворе по меньшей мере начало 90-х, потому что здесь по-прежнему «правят бал» реликты – клоны 8-битовой Nintendo Entertainment System, ассоциирующейся в сознании наших сограждан со слоном Денди (год рождения – 1983, цена от 50 грн), и 16-битовой «рабочей лошадки» Sega Megadrive (год рождения – 1988, цена – около 130 грн). А что же еще может позволить себе семья, где родители месяцами не получают зарплату? Заметим, что картриджи с играми – удовольствие не слишком дешевое – 10–20 грн для NES, 15–50 грн для Megadrive. ■





PDA

Кажется, наладонный компьютер – элемент первой необходимости для людей деловых, которым не до игр. Тем не менее для PDA различных типов уже сейчас существует большое количество игровых приложений. И если совсем недавно это были преимущественно простенькие аркадки и настольные игры, то в последнее время для PDA, особенно для платформы Pocket PC, стали выпускать и 3D-action (DOOM, Quake и в проекте – Quake II), и серьезные стратегии (SimCity). Более того, этот игровой сегмент сейчас очень интересует многих разработчиков и издателей. Так, новые игры для PDA будет делать сам Джон Ромеро.

Пока что игры для PDA в основном относятся к категории freeware и shareware, но, похоже, вскоре за них придется платить от $5 до $10. ■

Мобильные телефоны

Несмотря на то что основное назначение мобильного телефона – все же связь, уже сейчас в общественном транспорте можно встретить людей, коротающих время пути за простенькими играми на мобилках. Учитывая огромное число пользователей сотовой связи (более 1 млрд.), большой интерес разработчиков к этой платформе, появление аппаратов с цветными дисплеями и мощными процессорами, следует прогнозировать взрывной рост числа игровых приложений для мобилок. И хотя из-за особенностей дизайна телефонов в динамичные игры на них особо и не поиграешь, бесплатную (в качестве приложения к средству связи) альтернативу карманным приставкам типа Game Boy они в скором времени составят. ■



Игровые консоли versus персональный компьютер?

Алексей Пасак

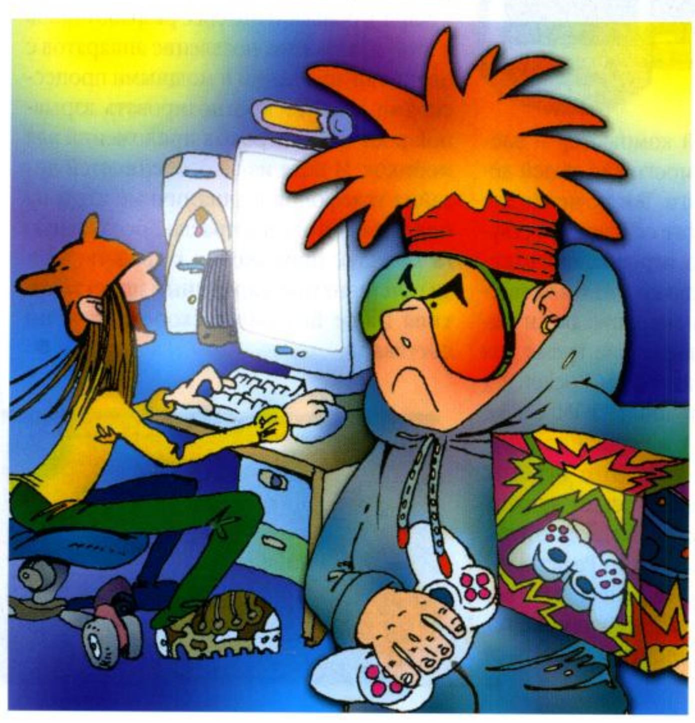
Простое, на первый взгляд, дело – выбор домашней игровой платформы – становится весьма сложной задачей для неподготовленного пользователя. Подчеркнем слово «домашней», то есть той самой, которая призвана обеспечить всем членам семьи отдых за любимыми играми.

Что предпочесть – многофункциональный и многоцелевой «комбайн», персональный компьютер или узкоспециализированную игровую консоль – вопрос, прямо скажем, неоднозначный, и найти ответ на него не так уж просто.

Мы попытаемся взять на себя роль навигатора в бурном море игрового «железа» и попробуем непредвзято оценить сильные и слабые стороны ПК и консолей и дать ориентиры для каждого конкретного читателя. Если эта статья поможет хоть одному из них наконец-то определиться, то мы будем считать свою задачу выполненной.

ИГРА В ИГРЫ

Конечно, всем понятно, что играют не в платформы, а в игры. Именно поэтому часто вопрос выбора появляется и решается на этапе определения игровых пристрастий.



На ПК представлено, вероятно, все жанровое разнообразие игр, разве что такие изначально консольные жанры, как файтинги (драки), JRPG («японские RPG») и «ужастики на выживание» – survival horror – чувствуют себя здесь не очень уютно.

Консольная «игротека» полна всевозможными аркадами, гонками, шутерами с видом от третьего лица и совершенно уникальными экземплярами, не поддающимися классификации. А вот стратегии, action от первого лица и симуляторы, видимо, еще надолго останутся прерогативой ПК.

Вывод напрашивается сам собой. Хочется крепко сделанных файтингов или фантастической романтики JRPG с невероятным сюжетом и нешуточными переживаниями – покупайте консоль. А если не можете заснуть, потому что в вашем мозгу закоренелого стратега в сто пятидесятый раз прокручивается новый способ атаки базы противника небольшой диверсионной группой отряда, – приобретайте ПК.

ПУТИ РАЗВИТИЯ

Не сочтите меня пессимистом, но анализ последних событий в игровом мире приво-

ВЫ, СКОРЕЕ, КУПИТЕ КОНСОЛЬ, ЕСЛИ...

...вы не любите долгой возни с тонкой настройкой игровой системы, а простота в обращении и практичность для вас важнее всего;

...вы воспринимаете компьютер исключительно как рабочий инструмент;

...вы любите простые в освоении, легкие и затягивающие игрушки, за которыми можно хорошо отдохнуть;

...вы – старый поклонник жанра JRPG (Japanese Role Playing Game) и/или fighting;

...перспектива модернизации игровой платформы в ближайшие полгода-год вас не воодушевляет;

...предыдущим вашим «игровым аппаратом» уже была какая-то консоль, и вы с нетерпением ждете выхода продолжений полюбившихся на ней игрушек или новых проектов симпатичных вам разработчиков;

...вы не выносите, когда игры «тормозят» или по неизвестной причине отказываются запускаться;

...вы глубоко уважаете жанр «японской анимации», или «анимэ», и хотели бы играть в игры по мотивам известных фильмов или со схожей тематикой;

...отсутствие в большинстве случаев среди консольных игр различных симуляторов и нужной им периферии вас не волнует, а любому авиаджойстику вы предпочтете жилет со встроенным force feedback или ударную стойку для файтингов;

...инновации в играх для вас гораздо интереснее, чем пусть и удачное использование старых идей.

дит к довольно-таки неутешительному для сторонников ПК выводу, что на «персоналках» развитие игровых разработок имеет экстенсивный характер. В консольном мире прогресс все-таки идет интенсивно, вектор развития направлен в сторону качественных изменений и все большего разнообразия.

И это отнюдь не предубеждение. Попробую объяснить. Посмотрите на игры для ПК. Новинки здесь в большинстве случаев не что иное, как внешне (графически) улучшенное воплощение старых мыслей и идей. Мир сиквелов, маскированного плагиата и законных перепевов чужих идей – это не так весело, как может казаться. Порой это просто скучно. Графическое улучшение – вопрос времени и «железа». А улучшение самой концепции, новаторство и прочее, так почему-то любимое консольными разработчиками, – это уже категория творческая. Жаль, что действительно достойные игры на ПК зачастую не воспринимаются общественностью и в лучшем случае становятся широко популярными в узких кругах. Живой пример – печально известная студия Looking Glass («Зеркало разбилось...», «Домашний ПК», № 7, 2000).

Так что в конечном итоге вам решать, во что играть – в очередную безликую RTS или во *что-то*, от чего широко раскрываются глаза (во всех смыслах) и появляется мысль «А разве такое возможно?».

ВЫ, СКОРЕЕ, КУПИТЕ КОМПЬЮТЕР, ЕСЛИ...

...тонкая настройка, разбор системы по составляющим и безграничные возможности для конфигурирования игр «под себя» – ваш выбор;

...вы считаете, что компьютер должен использоваться по всем назначениям, в том числе и играм;

...серьезные авиа-, авто- и прочие симуляторы, пошаговые, тактические, экономические стратегии, CRPG а-ля Fallout, Baldur's Gate и серии M&M и Wizardry, а также «сетевые shooter'ы» (Q3, UT, CS) вас интересуют больше всего;

...вы хотите играть в онлайновые игры (включая MMOG), иметь возможность выбора подобных игр и делать это прямо сейчас;

...частые денежные затраты на модернизацию вас не пугают;

...очередная переустановка операционной системы или драйверов с целью стабилизации работы игрового ПО – для вас не проблема;

...вы считаете, что будущее – за эмуляцией игровых консолей (как бы долго не пришлось самих эмуляторов ждать);

...ваш девиз – «Любые тормоза игр вылечиваются своевременным апгрейдом!».

А СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ?

Очередной этап, который зачастую решает если не все, то очень многое, – ценовой фактор.

По сути дела, мы рассматриваем две абсолютно противоположные вещи.

Компьютер – при правильном и перспективном выборе может очень долгое время модернизироваться, оставаясь «на плаву» с новыми игрушками, с каждым месяцем становящимися все требовательнее к «железу».

Игровая консоль – аппарат, жизненный срок которого изначально ограничен лишь появлением игр для него же.

С одной стороны, ПК тут выглядит очень привлекательно – вложил $1000 (усредненная цена за новый современный компьютер), потом вовремя модернизируешь и наслаждаешься новыми играми.

А что же с консолями? Средний период их жизни – 3–4 года (число часто варьируется – Dreamcast, например, «честно» прожил 2,5 года, а старичок PSX, которому без недели 8 лет, еще продолжает радовать преданных фанатов хорошими играми, хотя все реже и реже...), причем вам никогда не потребуется производить апгрейд из-за того, что какая-то игрушка не запускается или идет с «тормозами», – такой отлично знакомой пользователям ПК проблемы просто не возникнет.



Самое интересное – как будут выглядеть новые игры для ПК эдак через годика два после покупки конкретного компьютера (при условии того, что он не модернизировался). Выглядеть они будут... ну, не так, как хотелось бы. Вы будете постоянно думать, что же еще отключить в графических опциях, как еще больше понизить разрешение и можно ли перевести эту злосчастную игру в цветность ниже 16 бит... Грустное зрелище, должен вам сказать, – тут уж не до отдыха и игр.

Консольные же игры делаются в расчете на одну и ту же аппаратную конфигурацию и архитектуру – так что разработчики с каждым годом учатся выжимать все больше и больше из приставочного «железа», и как результат – к концу жизненного цикла консоли в свет выходят самые потрясающие и безупречные по всем параметрам игры.

А теперь попробуем посчитать, во сколько эти радости жизни нам обойдутся.

За консоль, рассчитанную на три года жизни, приготовьтесь выложить приблизительно $400. В дальнейшем статьями расхода будут только периферия и собственно игры. ПК же при начальных вложениях в $1000 потребует ежегодного внимания на сумму эдак долларов 250. Итого, за три года набежит $1750... $400 и $1750 – есть разница?

Но не будем забывать и о реалиях нашей жизни. Сегодняшний уровень развития отечественного рынка ПК позволяет потребителю выбрать компьютер на любой цвет, вкус и кошелек. Консоли же представлены в основном «ветераном» PSX, «живым и мертвым» Dreamcast, а также целой антикварной лавкой 8- и 16-битовых платформ. О чем может идти речь, если Sony так и не выпустила версию PS2 для стран Африки и СНГ (дело в «родной» для нас 5-й зоне DVD). А если у вас нет знакомых хотя бы в России или доступа к Internet-магазинам – проблемы с покупкой PS2, Xbox, GameCube или GBA вам практически обеспечены (проверено на личном опыте). Остается только надеяться, что ситуация в скором времени изменится к лучшему.

НА ЧАШЕ ВЕСОВ

Конечно, не исключается вариант, когда вы захотите купить и то, и другое. В заключение хотелось бы всем пожелать поменьше спорить на тему *«на чем играть?»*. На чем – это не проблема, все платформы прекрасно сосуществуют и дополняют друг друга.

На самом деле главное – *«во что играть?»*. Но это уже совсем другая история... ■

Новое поколение акустики Altec Lansing

Олег Данилов, Максим Потапов

Altec Lansing – компания, которая не перестает удивлять нас свежими технологическими и дизайнерскими решениями. Выпуская очередное поколение акустики радикально новой конструкции, Altec Lansing, на наш взгляд, попыталась превзойти саму себя.

Акустическая система Altec Lansing 641 – одна из тех вещей, которые могут покорить покупателя с первого взгляда. И дело здесь не только во внешнем виде, но и в «архитектуре» этих колонок. Все четыре сателлита оснащены дюймовыми твитерами в дополнение к трехдюймовым среднечастотным динамикам, что позволяет им легко и чисто воспроизводить высокие частоты. Объемный корпус – залог того, что сателлиты смогут звучать в широком диапазоне, и не будет частотного «провала» между ними и сабвуфером, диапазон которого ограничен (по паспорту) 100 Hz. Сабвуфер Altec Lansing 641 внушает доверие уже своими неподъемным весом и крупными габаритами. К тому же он оснащен не одним, а двумя низкочастотными динамиками диаметром 6,5 дюйма.

Словом, колонки такой конструкции, произведенные Altec Lansing, просто не могут плохо звучать. И это предположение полностью подтверждается на практике. Высокие, средние, низкие частоты – в изобилии, а энергетический потенциал (суммарная мощность 200 Ватт!) достаточен для того, чтобы устроить домашнюю дискотеку. Единственный недостаток, который можно отметить, – относительно высокий уровень собственного шума.

Наконец-то в игровой акустической системе появился выход на наушники, да еще и прямо под рукой – на пульте дистанционного управления! Другая интересная деталь Altec Lansing 641: вход для подключения дополнительных источников звука расположен не сзади, а на лицевой панели сабвуфера. Проводной пульт ДУ заслуживает отдельного разговора: все регулировки – цифровые, кроме громкости, можно регулировать уровень высоких и низких частот, переключать режимы Stereo/StereoX2/Gaming. Литая металлическая подставка – лучший способ закрепить его на столе.

Altec Lansing 641 – пожалуй, единственная из акустических систем «формата» 4.1, которая бы во всем удовлетворяла нашим желаниям. Остается только сожалеть, что нет такой же модели с пятью сателлитами. Вместо этого доступна классическая тройка из двух сателлитов и сабвуфера. Модель Altec Lansing 621 использует те же сателлиты и сабвуфер аналогичной конструкции с одним 6,5-дюймовым динамиком. То есть – все в два раза меньше, в том числе и мощность (100 Ватт), но качество звука, как мы убедились на практике, – то же.

Altec Lansing 2100 – другая трехкомпонентная система, которая приятно нас удивила. Хотя, познакомившись ранее с акустикой Altec Lansing ATP3 и ATP5, мы уже знали, чего стоит ожидать от миниатюрных динамиков, выполненных по технологии Advanced Micro Driver. И действительно, качество звучания двух очень небольших сателлитов, закрепленных на элегантных литых подставках, заставляет с уважением смотреть на два дюймовых микродинамика, которыми оснащена каждая из колонок. Высокие звучат чисто, прозрачно, детально, а вот средних частот немного не хватает, сказывается отсутствие дополнительного 3-дюймового динамика, как у ATP3 и ATP5. Суммарная мощность сателлитов составляет 10 Ватт, в то время как мощность сабвуфера, оборудованного двумя 4-дюймовыми динамиками, – 16 Ватт. Низкие частоты сабвуфера также впечатляют – глубокий, мощный звук как бы обволакивает вас. Одним словом – звучат Altec Lansing 2100 прекрасно, вот только бы средних добавить.

Система оснащена обязательным для новой серии пультом дистанционного управления (только кнопка выключения и цифровая регулировка громкости). С помощью переходника, идущего в комплекте, акустику можно без труда подключить к игровой приставке Sony PlayStation 2 или телевизору.

Существует аналогичная модель акустики с четырьмя сателлитами – Altec Lansing 4100. Ее отличия от 2100-й, помимо реализации четырехканального звука, – более высокая суммарная мощность (70 Ватт) и увеличенные до 5,25 дюйма динамики сабвуфера. ■

Altec Lansing 641



Ориентировочная цена – $249
Продукт предоставлен компанией «Фолгат ФТК»: тел. (044) 227-5143

99/100

- ☺ Конструкция выше всяких похвал
- ☺ Образцовое качество звука
- ☺ Незаурядный энергетический потенциал
- ☺ Выход на наушники на пульте ДУ
- ☹ Иногда слышим собственный шум колонок

Altec Lansing 2100



Ориентировочная цена – $129
Продукт предоставлен компанией «Фолгат ФТК»: тел. (044) 227-5143

86/100

- ☺ Великолепный дизайн и эргономика
- ☺ Отличные высокие и чистый бас
- ☺ Пульт ДУ
- ☹ Нехватка средних частот

Nikon CoolPix: «мягкая» революция

Сергей Галушка

Премьеры цифровых фотокамер, равно как и пьес в театре, не всегда проходят успешно. Иногда они лишь привносят легкую «свежесть» в старый дизайн да добавляют к базовой модели пару-тройку новых функций, в которых мало кто нуждается. Но это никак не относится к новым аппаратам Nikon линейки CoolPix.

COOLPIX 775

Одно время у цифровых аппаратов модельного ряда Canon IXUS конкурентов не было. Если вы хотели иметь сравнительно недорогую, компактную, стильную камеру с хорошими функциональными возможностями, долго выбирать не приходилось: IXUS или его братья – и точка. Но, похоже, отныне господство сего почтенного семейства пошатнулось, поскольку на арене возник конкурент, столь же элегантный, симпатичный и легкий в управлении, – Nikon CoolPix 775.

Аппарат оснащен 2,14-мегапиксельной матрицей, которая позволяет получать снимки размером 10 × 15 см, пригодные для печати на струйном или любом другом фотопринтере. Семь сюжетных программ помогут новичкам быстро подготовить аппарат к съемке в типичных условиях – портрет, пейзаж, закат, ночной портрет, берег/снег, вечеринка, режим компенсации контрсвета. Новый объектив Zoom-Nikkor с трехкратным оптическим увеличением дает определенную свободу при выборе точки съемки.

При подключении камеры к ПК через интерфейс USB и установлении соответствующих программ, идущих в комплекте, любой сделанный снимок можно тут же, в одно касание (нажав на кнопку Transfer), загрузить в компьютер для дальнейшей обработки, после чего «вклеить» в виртуальный фотоальбом, отправить по электронной почте или разместить на одном из Web-сайтов Nikon, предназначенных для хранения изображений.

Помимо этого, в CoolPix 775 существуют режим макросъемки, экспокоррекция, видеовыход, различные предустановки баланса белого и множество вариантов работы со вспышкой. Аппарат комплектуется картой памяти Compact Flash 8 MB.

COOLPIX 885

Не успели еще стихнуть восторги и страсти вокруг элегантной «малютки», как Nikon представила следующую модель – CoolPix 885. Данное устройство пришло на смену CoolPix 880. Аппарат оснащен 3,34-мегапиксельной матрицей, что дает возможность получать фотоотпечатки размером 13 × 18 см. Вариообъектив Zoom-Nikkor позволяет проводить трехкратное оптическое увеличение изображения, кроме этого, доступно четырехкратное цифровое масштабирование картинки.

12 сюжетных программ обеспечат легкость и удобство съемки практически в любых условиях. Помимо упомянутых выше режимов для CoolPix 775, в данной модели появились такие наборы предустановленных параметров, как «Музей», «Фейерверк», «Копирование документов» и пр.

В CoolPix 885 для загрузки изображений в компьютер можно также использовать кнопку Transfer. Функция «миниатюрной картинки» (Small Pic.) позволит создавать копии снимка уменьшенного размера для передачи по электронной почте или размещения в Internet.

Аппарат традиционно для Nikon комплектуется множеством инструкций пользователя на разных языках (русского среди них нет), переходником PC Card для чтения карт памяти Compact Flash, кабелем USB и видеошнуром, а также фирменными аккумуляторами с зарядным устройством. Кроме того, в стандартную поставку входит карта памяти емкостью 16 MB.

В целом, CoolPix 885 обладает не только множеством ручных настроек, но и рядом функций, характерных для полупрофессиональной техники: различными режимами экспозамера, автобрекетингом, макро- (от 4 см) и серийной съемкой, подавлением шумов и др. Кольцо объектива аппарата снабжено резьбой, позволяющей подсоединять сменную оптику, приобретаемую отдельно. К сожалению, нет разъема для подключения внешней вспышки, что для модели данного класса было бы очень кстати. Следует также отметить, что все новые аппараты Nikon поддерживают технологию PRINT Image Matching, разработанную Epson для более точного соответствия между картинкой, которую фотограф видит в объективе камеры, и той, что получает впоследствии на отпечатке.

ЕСЛИ ВДРУГ «МАЛОВАТО БУДЕТ»...

Для опытных и требовательных фотолюбителей у Nikon до недавнего времени был лишь один вариант – CoolPix 995 (см. «Домашний ПК», № 10, 2001). Но сегодня появилось еще одно предложение – CoolPix 5000. К сожалению, на момент написания статьи данная модель в Украину не завозилась, хотя и была представлена около трех месяцев назад. Ее премьера у нас ожидается в январе-феврале 2002 г., поэтому, если вы планируете приобрести цифровой аппарат Nikon полупрофессионального уровня, на CoolPix 5000 следует обратить особое внимание. Судя по информации производителя, эта пятимегапиксельная камера обладает рядом завидных функций, позволяющих фотолюбителю получить еще большую власть над съемкой.

CoolPix 775



Цена – $448

92/100

CoolPix 885



Цена – $685

96/100

Продукты предоставлены компанией WEGA Distribution: тел. (044) 461–9284

Fujitsu Siemens Multitainer: компьютер «по-домашнему»

Сергей Галушка

Устройство Multitainer разработчики из компании Fujitsu Siemens Computers (FSC) называют не иначе как «Домашняя мультимедиа-система нового тысячелетия. Развлечение для всей семьи». Насколько это заявление соответствует истине, мы и попробуем разобраться.

Но прежде давайте определимся, чего мы вообще хотим от домашнего ПК? Во-первых, его дизайн должен органично вписываться в интерьер жилой комнаты, не раздражая домочадцев строгими офисными формами. Во-вторых, необходимо, чтобы общение с ним было легким и приятным с упрощенным доступом к основным «домашне-развлекательным» функциям: играм, просмотру DVD/Video CD, прослушиванию компакт-дисков, сервисам Internet и т. д. И в-третьих, домашний ПК должен быть легок в обслуживании, другими словами, для того, чтобы воспользоваться такими функциями, как защита от вирусов, реставрация системы, дефрагментация дисков и т. д., не нужно было бы получать второго высшего образования либо, по крайней мере, заканчивать ускоренные трехмесячные курсы. Новый компьютер от FSC, пожалуй, отвечает всем этим требованиям.

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

По внешнему виду Multitainer напоминает обыкновенный видеомагнитофон. Такое сходство вполне оправданно, поскольку основным устройством для вывода изображения должен служить телевизор. Однако мне так и не удалось подключить компьютер к телеприемнику. Точнее, подключить, конечно же, удалось, а вот получить стабильное изображение не вышло. Правда, к разработчикам особых претензий както и не предъявишь, они обеспечили себе «железное» алиби... в смысле «мы же вас предупреждали». Так, в инструкции сказано: «Вследствие особенностей структуры композитного AV-сигнала может возникнуть мерцание на экране, поэтому настоятельно рекомендуется подключать устройство FSC к телевизору с разъемом S-Video». Но ведь далеко не все телевизоры имеют компонентный вход S-Video! Чаще всего он наличествует лишь в современных телеприемниках, имеющих размер диагонали свыше 64 см и поддерживающих частоту вертикальной развертки 100 Hz (ценовой диапазон от $350). Так что знакомиться с Multitainer мне пришлось с помощью обычного 17-дюймового монитора.

На передней панели компьютера находятся ЖК-дисплей, индицирующий текущее состояние устройства, а также приемник инфракрасных лучей. Пять управляющих кнопок в правом верхнем углу предназначены для воспроизведения компакт-дисков. В левой части панели, под декоративной крышкой, расположены два разъема USB, порт Game/MIDI и две пары разъемов Audio-in и MIC-in. На задней стенке имеются выходы Audio out (аналоговый и цифровой), Video out (S-Video и D-Sub), LPT- и COM- порты, а также выключатель и гнездо питания.

В комплект поставки включены набор всех необходимых соединительных кабелей, компакт-диск для аварийного восстановления системы, лицензионные версии Microsoft Word 2000 и Microsoft Works, утилита для смены географической зоны DVD-привода и, что очень приятно, русскоязычное, хорошо иллюстрированное руководство пользователя предустановленным ПО.

ОЦЕНИВАЮТ ПО УМУ

При включении компьютера по умолчанию загружается красивая оболочка с крупными поясняющими пиктограммами, позволяющая «в одно касание» распечатывать и сканировать документы, воспроизводить Audio CD, Video CD, DVD-диски и файлы формата MP3, принимать/передавать факсимильные сообщения, вызывать автоответчик, Internet-броузер, загружать программу для приема/отправки e-mail, приложения для организации видеоконференций, ведения календарей и дневников и др. При необходимости можно загрузить и привычный Windows-desktop.

Приобретя Multitainer, нужно взять себе за правило перед установкой того или иного дополнительного приложения обращаться к Перечню проверенных и допущенных к использованию FSC продуктов (*www.fujitsu-siemens.de*) и выяснять, входит ли оно в Список или нет. Если в результате установки несертифицированных программ возникнут проблемы в работе компьютера, гарантия на систему будет аннулирована.

А ЧТО ПОД КРЫШЕЧКОЙ?

По сути, Multitainer представляет собой обыкновенный ПК, построенный на материнской плате типа «all-in-one» с чипсетом Intel i440BX и оснащенный 128 MB SDRAM, жестким диском объемом 20 GB, процессором Intel Celeron 733 MHz и предустановленной ОС Windows 98SE PE. Кроме того, компьютер оборудован встроенным голосовым факс-модемом 56K V.90, сетевым адаптером 10/100 Mbps, звуковой системой 5.1 с возможностью декодирования AC3-потока, а также DVD-приводом Hitachi DVD-ROM GD-7000. В качестве устройств ввода используются беспроводная (инфракрасная) клавиатура уменьшенного размера и пульт ДУ, «по совместительству» выполняющий функции мыши.

Конечно, рядовому пользователю вряд ли придет в голову мысль усовершенствовать эту конфигурацию, да и если это делать самостоятельно, то гарантийные обязательства производителя, естественно, будут нарушены. Тем не менее, компьютер содержит один свободный слот PCI, а значит, при необходимости можно установить дополнительный адаптер данной архитектуры. Однако эти действия лучше доверить специалистам из сервисного центра. ■

Fujitsu Siemens Multitainer



Ориентировочная цена – $503

Продукт предоставлен компанией «Банкомсвязь»: тел. (044) 267–6441

99/100

Кровавые игры: только для взрослых

Максим Потапов

Трое школьников были убиты и пятеро ранены в школе американского города West Paducah (штат Кентукки) в 1997 году. Нападавшему Майклу Кернизлу было всего 14 лет. Как стало известно, опыт общения с оружием юноша почерпнул не иначе как из компьютерных игр DOOM, Quake и Mortal Combat, которыми он увлекался. На заседании конгресса США, посвященном проблемам жестокости и насилия в компьютерных играх, мать одной из жертв заявила, что этот инцидент был спровоцирован фильмами, которые смотрел Кернизл, играми, в которые он играл, и Internet-сайтами, которые он посещал. Семьи убитых школьников подали иск на 33 млн. долл. против 25 компаний, включая Nintendo, Sega и Sony Computer Entertainment. Обвинение основывалось, в частности, на том, что видеоигры «тренировали Кернизла прицеливаться и стрелять без каких-либо моральных ограничений, превращая его таким образом в настоящего убийцу».

Спустя два года, в 1999 г., двое старшеклассников Эрик Харрис и Виллан Клеболд убили 12 учеников и учителя школы города Литлтон (штат Колорадо), после чего покончили жизнь самоубийством. Как показало расследование, они были заядлыми игроками в DOOM и Duke Nukem 3D и часто играли друг против друга по сети в так называемый «матч смерти» (deathmatch).

Обеспокоенность подобными событиями возникла во всем мире. С прилавков французских магазинов были убраны игры Resident Evil II, Unreal, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto и Carmageddon II в связи с их «низкой социальной значимостью» и «крайне тлетворным влиянием в то время, когда насилие среди молодежи становится одной из важнейших проблем общества», как выразилась лоббистская группа Familles de France.



Шесть видеоигр, которые содержали сцены насилия, были запрещены в Бразилии под тем предлогом, что они провоцируют насилие в реальной жизни. Под страхом штрафа в 10 тыс. долл. продавцы убрали с прилавков DOOM, Postal, Mortal Kombat, Requiem, Blood и Duke Nukem 3D. Основанием для столь жестких мер стало нападение на зрителей кинотеатра, в результате которого погибли три человека. Оно было совершено студентом медицинского университета во время просмотра кинофильма «Бойцовский клуб» (Fight Club) якобы под впечатлением игры Duke Nukem 3D. И этот случай был не первым, когда компьютерные игры подвергались гонениям в Бразилии. Carmageddon была запрещена ранее в связи с тем, что в этой игре имелась возможность сбивать прохожих, в том числе детей и пожилых людей.

В начале 2000 года в связи с жалобами родителей на то, что их дети слишком много уделяют времени Half-Life, сингапурские власти запретили (впрочем, ненадолго) продажу этой игры. Ранее подобные меры были предприняты по отношению к играм Redneck Rampage и Kingpin под тем предлогом, что в них содержались грубая речь и множество кровавых сцен.

В прошлом году правительство Австралии воспрепятствовало распространению игры Grand Theft Auto 3 из-за сцен насилия и жестокости, в том числе по отношению к пожилым людям и бездомным. Издатель игры компания Take-Two Interactive Software была



вынуждена заказать у разработчиков специальную версию этой игры для Австралии.

Компании Microsoft пришлось отложить выпуск новой версии своего летного симулятора после событий 11 сентября 2001 года. В мировой прессе не раз звучало предположение, что террористы использовали Microsoft Flight Simulator для отработки своих действий, так как эта игра отличается высочайшим уровнем реализма и позволяет совершать полеты над Нью-Йорком и другими местами в Соединенных Штатах. Однако доказательств о связи терактов с компьютерной игрой получено не было.

Наконец, наш отечественный опыт. Совсем недавно в одной из популярных украинских газет была опубликована статья о 18-летнем маньяке, который в городе Черновцы нападал на людей, следуя правилам своей любимой компьютерной игры.

Все эти истории красноречиво свидетельствуют о том, что корень чудовищных преступлений, которые совершают подростки, кроется в компьютерных играх, Internet, киноиндустрии, телевидении и... разумеется, в рок-музыке! Без их пагубного влияния у детей даже мысли бы не возникло брать в руки оружие и поступать жестоко. Это же так очевидно – стоит ли обсуждать эту тему?

Человеку вообще свойственно находить источник своих проблем быстро и как можно дальше от себя. Но здесь мы имеем дело со слишком важным вопросом, касающимся детей, чтобы давать скоропалительные оценки, основываясь лишь на газетных сенсациях. Компьютерные игры сегодня очень популярны, и они могут самым различным образом сказаться на развитии подрастающего поколения, поэтому непредвзятое отношение к ним очень важно. И, безусловно, современные игры, равно как видеофильмы и телепрограммы, требуют самого пристального внимания со стороны родителей.

Проблема влияния жестокости и насилия в играх на развитие личностных качеств и психическое здоровье детей действительно существует. В этом можно убедиться, прочитав совместное заявление ведущих психологов Америки, выдержки из которого приведены отдельно. Важно отметить, что компьютерные игры в этом докладе не рассматриваются в отрыве от других средств аудиовизуальной информации. И тому есть причины: по статистике в

МНЕНИЕ ПСИХОЛОГОВ

Совместное заявление о влиянии на детей насилия и жестокости в компьютерных играх (Саммит Конгресса США по вопросам здравоохранения, 26 июля 2000 года)

В индустрии развлечений бытует мнение, что, первое: насилие и жестокость в играх не представляют опасности, так как не существует ни одного научного труда, выявляющего их связь с агрессивным поведением детей; и второе: молодые люди осознают, что телевидение, игры и видеоигры являются всего лишь фикцией.

К сожалению, оба этих мнения неверны. К настоящему моменту более 1000 исследований, проведенных ведущими институтами и специалистами в области психиатрии, собрали неоспоримые свидетельства тому, что причинно-следственная связь между насилием на экране и агрессивным поведением определенной группы детей существует.

Заключение сообщества врачей, полученное в результате более чем 30-летнего научного поиска, состоит в том, что просмотр сцен насилия может привести к развитию агрессивных чувств, реакций и поведения детей. Более того, продолжительное наблюдение жестоких сцен ведет к тому, что человек становится бесчувственным по отношению к насилию в реальной жизни.

Мы ни в коем случае не хотим сказать, что эти факторы являются единственными или самыми важными, что способствуют агрессивным и антисоциальным настроениям молодежи. Распад семей, влияние сверстников, доступность огнестрельного оружия и многие другие факторы также вносят вклад в эту проблему.

Продолжительность, сила и степень влияния насилия и жестокости в играх на детей могут варьироваться от индивидуума к индивидууму, однако в целом негативные последствия можно выявить и охарактеризовать достаточно четко.

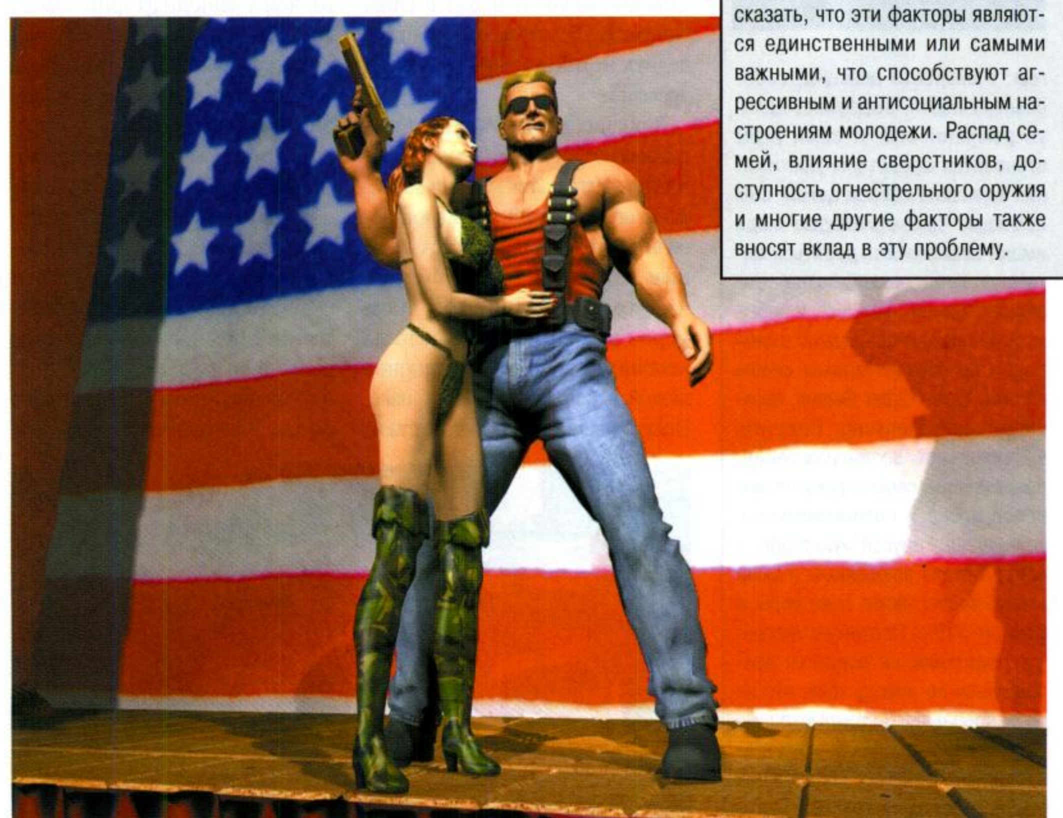
Дети, которые часто сталкиваются с жестокостью в играх, с большой долей вероятности будут рассматривать насилие как эффективный способ решения конфликтов, а агрессивное поведение считать приемлемым.

Просмотр сцен насилия ведет к снижению эмоциональной чувствительности к жестокости вообще, вследствие чего уменьшается вероятность того, что будет оказана помощь и пострадавшим в реальных ситуациях.

Насилие в играх усиливает восприятие мира как места, где царит зло и жестокость. Кроме того, усиливается страх стать жертвой насилия и в результате утверждается психология самозащиты и недоверия к окружающим.

Просмотр сцен насилия может вести к насилию в реальной жизни. Дети, которые сталкиваются с жестокими компьютерными играми, имеют большую предрасположенность к насильственным и жестоким действиям, чем те, которые не имеют доступа к ним.

Подписано главами Американской академии педиатрии, Американской ассоциации психологов, Американской академии детской и подростковой психиатрии и Американской медицинской ассоциации.



1995–1997 годах межличностное насилие и жестокость присутствовали в 61% американских телепрограмм, причем в детских передачах – даже в большей мере. 100% всех анимационных фильмов, выпущенных в США начиная с 1937 года, содержат сцены жестокости и насилия.

Знакомясь практически со всеми играми, которые появляются на нашем рынке, мы (то есть редакция «Домашнего ПК») можем только подтвердить, что дети имеют гораздо больше шансов столкнуться с насилием и жестокостью в кино и на телевидении, чем в компьютерных играх. Лично я был гораздо сильнее впечатлен сценами насилия в фильмах из серии «Один дома», чем в какой-либо игре, которую мне довелось видеть. Ведь в этом сериале за самыми изощренными издевательствами стоял маленький мальчик, очевидно, насмотревшийся голливудских мультфильмов. Если вернуться к бойне в бразильском кинотеатре, о которой было рассказано выше, те, кто видел «Бойцовский клуб» и играл в Duke Nukem 3D, без труда смогут определить истинную причину этой трагедии.

Конечно, компьютерные игры оказывают более сильное влияние на зрителя, так как они вовлекают его в действие, и игрок невольно отождествляет себя с главным героем. Но если допустить, что компьютерные игры чрезмерно влияют на психику, тогда непонятно, почему из миллионов людей, игравших в DOOM, Quake, Duke Nukem 3D (эти игры стали классическими) маньяками стали буквально единицы. И как объяснить статистические данные по самой компьютеризированной стране – США, собранные за последние десять лет?

В этот период игровая индустрия пережила феноменальный взлет, достигнув годового оборота в 10 млрд. долл. в год – большего, чем у киноиндустрии. Около 145 миллионов человек – 60% американцев – играли в видеоигры, в том числе компьютерные. Причем 50% старшеклассников из всех игровых жанров отдавали предпочтение first person shooter, где необходимо действовать от первого лица с применением оружия. Развитие графических технологий и стремительный рост вычислительной мощности компьютеров позволили разработчикам поднять реализм игр на небывалую высоту. Вместе с тем за последние

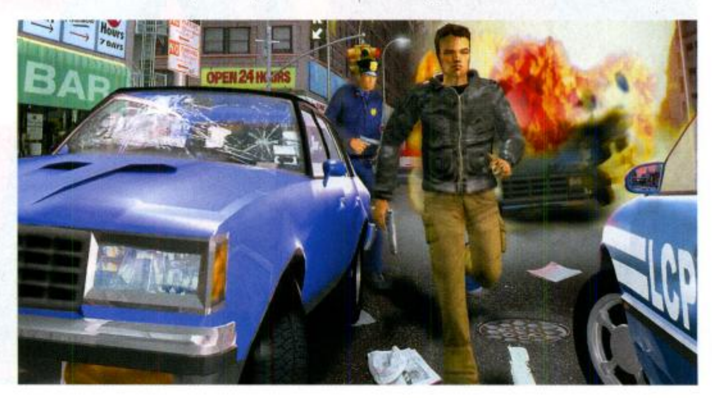
МНЕНИЕ ФАНАТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Александр Кохановский (-xb-ZeroGravity), капитан команды eXtremely Bad Team по Counter-Strike

На мой взгляд, компьютерный спорт дает потрясающую возможность подросткам добиться успеха, получить уверенность в себе. Здесь нет весовых, возрастных категорий. Здесь не нужно обладать выдающимися физическими данными, чтобы побеждать. Это единственный спорт, в котором могут состязаться на равных со всеми даже инвалиды. Кроме того, Counter-Strike – чисто командная игра, и она учит общаться и взаимодействовать с другими людьми.

В Counter-Strike, конечно же, есть насилие: вся игра построена на применении огнестрельного и холодного оружия. Но сказать, что это как-то негативно сказывается на игроках, я не могу. Проводя много времени в компании заядлых геймеров, я не встречал людей, которые бы после годов увлечения компьютерными играми стали бы более жестокими или раздражительными. По моему личному опыту Counter-Strike, скорее, подавляет агрессивность, чем порождает ее: во время тренировок я полностью сосредоточиваюсь и в общем-то даже не остается места излишним эмоциям. Ведь здесь нужны предельная концентрация и ясная голова, чтобы перехитрить, переиграть противника.

Профессиональный компьютерный спорт вырабатывает новое отношение к играм. Просто невозможно думать о том, «как приятно превратить противника в груду мяса» или о чем-то подобном. Ведь смысл здесь совсем в другом: в скорости реакции, сообразительности, выдержке, целеустремленности. И сами игры становятся средством достижения жизненно важных целей: с их помощью самые молодые люди имеют возможность добиться материального успеха. Выиграв чемпионат Украины, мы смогли побывать в Корее на всемирной олимпиаде по компьютерным видам спорта, World Cyber Games, организованной Samsung. Получить значительное вознаграждение, представлять свою страну на мировой арене и познакомиться с совершенно другой культурой – все это стало возможным в моей жизни всего после года игры в Counter-Strike. Поэтому я уверен, что родителям не придется беспокоиться по поводу того, что их дети пропадают в компьютерных клубах, если профессиональный киберспорт получит дальнейшее развитие в нашей стране.



10 лет в США отмечается устойчивое снижение уровня преступности. Начиная с 1992 года количество преступлений, связанных с жестокостью и насилием, уменьшается ежегодно, и среди молодежи оно снизилось на 45% за последние 5 лет. 94% всех кровавых боен были устроены взрослыми людьми. А из сотни массовых убийств, которые произошли в США за последние 50 лет, только семеро маньяков имели пристрастие к компьютерным играм.

Компьютерные игры не так уж страшны, как их «малюют» падкие на сенсации масс-медиа. 90% самых продаваемых игр 2001 года

МНЕНИЕ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

Мой сын – тинейджер, и он играет довольно много. Единственная причина, почему я не возбраняю ему заниматься этим, заключается в том, что он способен отличить фикцию от реальности. Я и моя жена воспитали его так, и мы убедились в том, что он осознает это. Если в нем проявятся симптомы, свидетельствующие о недостатке этого понимания, мы немедленно остановим его и не позволим более играть, пока все не вернется в норму.

«Проблемы» с насилием и жестокостью в играх сегодня не связаны с тем, что происходит на экране. Проблемы – в родителях, которые не дают детям должного воспитания, чтобы те понимали разницу между стрельбой по пикселам и стрельбой по живым людям. Родители обязаны обращать самое пристальное внимание на те вещи, к которым имеют доступ их дети, особенно когда речь идет об играх для взрослых. Если они дают 13-летнему ребенку игру со пометкой «17 лет и старше», тогда они должны смотреть зорче ястреба, чтобы оградить ребенка от этой игры немедленно, если они увидят какое-либо негативное влияние. Если они не хотят брать на себя подобную ответственность, тогда им не стоит позволять ребенку играть в эти игры, пока ему не исполнится 17 лет.

Один важный момент, который всем необходимо понять об игровом бизнесе. Мы не создаем программы-воспитатели, на попечение которых вы можете оставить ваших детей. Мы разрабатываем игры. Причем в основном для людей старше 17 лет. Если родители решают использовать одну из этих игр в качестве няньки для ребенка младше 17 лет, значит, они применяют ее не для тех целей, для которых она создавалась. И тогда ответственность за возможные негативные последствия лежит исключительно на них.


Ли Джексон, компания 3D Realms



подходят для детей в возрасте от 6 лет. И даже игры, предназначенные для совершеннолетних, как правило, подают насилие и жестокость в некой гипертрофированной, «мультяшной» форме. Подавляющее большинство игр проводят четкую линию: главный герой на стороне добра, наказания достойны лишь «плохие ребята» или злобные монстры, а случайное или намеренное убийство невинных людей приводит к наказанию. Практически во всех играх, начиная с Duke Nukem 3D, предусмотрены специальные режимы, позволяющие отключить или свести к минимуму жестокие или «взрослые» сцены.

Конечно, некоторые игры, ориентированные на взрослую аудиторию, содержат слишком откровенные сцены или позволяют игроку выступать на стороне зла. Soldier of Fortune дает возможность установить разные уровни реалистичности, на одном из которых можно видеть не только кровь, но и вывалившиеся кишки, что весьма неприятно. Еще более отвратительно, на мой взгляд, когда сама идея игры состоит в совершении преступлений, как в гонках Carmageddon. Вряд ли подойдет детям Grand Theft Auto или Hitman: Codename 47 – зачем им тренироваться воровать машины или профессионально убивать людей? Еще раз оговоримся: эти и многие другие игры предназначены исключительно для людей старше 17 лет.

Но даже среди самых «взрослых» игр мы никогда не встречали реалистичных симуляторов маньяков-убийц, подобных той, о которой рассказывалось в статье о «черновицком маньяке» (где «некто ходит по ночному городу и ударяет людей ножом в спину»). Впрочем, если вернуться к этой истории, то, судя по рассказам самого преступника и его родителей, компьютер не был главным «вдохновителем» подобных действий. Проблема заключалась в психическом состоянии молодого человека, оценку которому даст судебно-медицинская экспертиза. Эта и многие другие истории лишь подтверждают принцип: компьютерные игры не воспитывают маньяков или психопатов. Наоборот, люди с определенными психическими отклонениями могут увлекаться играми, что содержат элементы насилия и жестокости. И винить здесь в чем-то разработчиков нет смысла – не станут же они делать неинтересные игры, только потому что один из миллиона игроков решит перенести их сюжет в реальность. Как выразился федеральный судья, отклонивший тот самый иск на 33 млн. долл., о котором шла речь в начале статьи, создатели видеоигр не могут предусмотреть того, что 14-летний парень, который сыграет в их игру, зайдет в гости к другу, украдет оружие и на следующий день расстреляет своих одноклассников во время молитвы.

Таким образом, проблема жестокости и насилия в играх – это на самом деле проблема их адекватного восприятия игроком. На реальном примере капитана команды–чемпиона Украины по Counter-Strike (смотрите соответствующий раздел) видно, что игры могут рассматриваться и как спорт, и как средство развития положительных качеств человека. Примеры применения специально разработанных компьютерных игр в образовании, в том числе и детском, только подтверждают это.

В какие игры играют дети, как они их воспринимают, и к каким вещам из мира взрослых они имеют доступ – это проблема прежде всего родителей. Если они не «фильтруют» тот медиа-контент, с которым сталкивается их ребенок, то даже самые жестокие игры – ничто по сравнению с теми фильмами, журналами, компакт-дисками и Web-сайтами, которые доступны повсеместно. Ответственность за воспитание подрастающего поколения не может нести индустрия развлечений. Эту мысль как нельзя лучше выразил Ли Джексон, один из главных разработчиков Duke Nukem 3D и Duke Nukem Forever, и именно ею хотелось бы подытожить данный материал. ■


Web-сайт *www.vote.com* провел голосование по поводу насилия в компьютерных играх. Варианты ответов были следующими: «Эти жестокие игры превращают наших детей в убийц» и «Детям нужно лучшее воспитание, а не меньшее количество игр». Второй вариант избрали 58% из 46612 респондентов.

Nokia 5210



Младшая модель в «предрождественской» серии мобильных телефонов Nokia предназначена для любителей активного отдыха. Именно на них рассчитан пыле- и влагозащищенный, устойчивый к царапинам и легким ударам корпус с нескользящими вставками из резины. По сути, он является футляром, состоящим из верхней и нижней половинок. Такая конструкция сочетает защиту от брызг и пыли с возможностью замены корпуса и полного изменения внешнего вида аппарата. Наконец, в Nokia 5210 реализованы такие «спортивные» функции, как встроенный секундомер, таймер обратного отсчета и даже термометр.

В «табели о рангах» моделей Nokia новинка занимает промежуточное положение между телефоном начального уровня Nokia 3330 и бизнес-аппаратами «шеститысячной» серии. В ней даже опытный пользователь найдет все, что ему нужно: встроенную телефонную книгу на 250 номеров, календарь-органайзер, часы, будильник, голосовой набор, автодозвон (до 10 попыток повторного набора). В телефоне имеется инфракрасный порт, и это отнюдь не излишество: «второй элемент» экипировки «цифрового туриста» – конечно же, карманный компьютер, под завязку забитый картами местности. Естественно, возможность взаимодействия между этими устройствами можно только приветствовать.

Наряду с такими серьезными вещами присутствуют и «молодежные» функции, ставшие уже обычными в телефонах Nokia, – SMS-чат, пересылка пиктограмм, мелодий и логотипов. В итоге вырисовывается весьма четкий «портрет» владельца этого телефона – молодой, энергичный человек, просвещенный в области технологических новинок, любитель активного отдыха. Думаем, что и среди наших соотечественников таких найдется немало. ■

Цена – около 300 евро
Продукт предоставлен представительством Nokia в Украине:
тел. (044) 490–1226

88/100

- ☺ **Пыле- и влагозащищенный корпус**
- ☺ **Хорошее качество связи**
- ☺ **Богатый набор функций**
- ☺ **Небольшие габариты и масса**
- ☺ **Удобное и понятное меню**
- ☹ **Слишком тугой ход некоторых клавиш**

Siemens C45

Безусловно, мобильный телефон среднего класса Siemens C35 стал одним из хитов уходящего года. Забегая вперед, заметим, что пришедшая ему на смену модель C45 вполне может повторить этот успех.

Новинка стала меньше и легче, обзавелась внутренней антенной и сменными цветными вставками на передней панели. Изменилась и форма корпуса – он стал более изящным и удобнее лежит в руке.

Меню C45 переработано и оформлено в том же стиле, что у бизнес-аппарата S45. Но самыми интересными являются, конечно, новые функции. Записи в телефонной книге (память аппарата рассчитана на 50 обычных записей и 10 «защищенных») можно сортировать по группам (важные лица, семья, сотрудники и т. д.). Это позволяет не только присваивать группе отдельную мелодию вызова, но и отсылать SMS одновременно всем ее членам.

Дневник в C45 функциональнее, чем в обычных телефонах, – он позволяет программировать события различных типов, в том числе и повторяющиеся, гибко настраивать параметры напоминания. Немало внимания уделено и работе с SMS: увеличена емкость памяти сообщений, есть поддержка стандарта EMS, что позволяет пересылать картинки и звуки. Все три игры, предлагаемые владельцу, довольно интересны, причем одна из них – BattleMail – многопользовательская. Отдельно стоит отметить справочный раздел меню, позволяющий буквально на ходу решить вопросы, связанные с использованием телефона.

Из недостатков C45 можно отметить не совсем удачную конструкцию управляющих клавиш. Форма и размер качающихся кнопок не всегда позволяют с первого раза нажать их в нужном направлении. Не исправлена также система обозначения мелодий – они так и остались с номерами вместо имен, что несколько затрудняет их поиск и выбор.

В общем, телефон получился очень удачным. Осталось разве что пожелать скорейшего появления в аппаратах такого класса ионолитиевых аккумуляторов. ■

- ☺ **Множество полезных функций**
- ☺ **Хорошее качество связи**
- ☺ **Компактный размер**
- ☺ **Симпатичный дизайн**
- ☹ **Неудачная конструкция управляющих клавиш**
- ☹ **NiMH-батарея в комплекте**

Цена – $140
Продукт предоставлен представительством Siemens в Украине, www.my-siemens.com

90/100

Alcatel OneTouch 311

Среди покупателей мобильных телефонов сегодня значительную часть составляет молодежь. Именно поэтому очень многие новинки рассчитаны именно на таких пользователей. Не стали исключением и модели от Alcatel, с младшей из которых мы вас сегодня и познакомим.

Как должен внешне выглядеть молодежный телефон? Несомненно, он просто обязан отличаться от других. Поэтому, как и большинство аналогичных аппаратов, Alcatel OneTouch 311 выполнен в экстравагантном стиле, со сменными цветными накладками на корпусе и с внутренней антенной. По сравнению с предыдущей моделью, OneTouch 301, новый телефон стал немного компактнее, обзавелся пластмассовой клавиатурой и менее выступающей над лицевой панелью (но такой же удобной) кнопкой-джойстиком.

Функциональные усовершенствования, в основном, также выразились в добавлении популярных среди молодежи функций – поддержки формата сообщений EMS, позволяющего пересылать по SMS картинки и мелодии звонка. Экран OneTouch 311 можно разнообразить графическими заставками. Есть и более серьезные новшества, которых не хватало в модели-предшественнице, – возможность организации записей на SIM-карте в своеобразную телефонную книгу, где на каждого абонента отводится по 3 ячейки для хранения номера домашнего, рабочего и мобильного телефона, а также список напоминаний. Команда переключения режима работы виброзвонка вынесена непосредственно в главное меню, что упрощает доступ к этой часто используемой функции.



Качество связи, как и ожидалось, замечательное. OneTouch 311 продемонстрировал отличную чувствительность. В отношении удобства использования новичок также на высоте. Немного огорчают лишь не самые приятные мелодии, хотя возможность запрограммировать собственные полностью компенсирует этот недостаток. ■

Цена – $120
Продукт предоставлен представительством Alcatel в Украине: (044) 461–9966

87/100

- ☺ Отличное качество связи
- ☺ Надежная конструкция антенны
- ☺ Удобство использования
- ☺ Компактность и оригинальный дизайн
- ☹ Неудачная подборка мелодий

Bluetooth: будущее уже здесь!

Роман Хархалис

О том, что в ближайшие годы нас ждет революция в области взаимодействия цифровых устройств, вы, вероятно, наслышаны. Технология Bluetooth, о которой наш журнал уже рассказывал, считается одной из самых перспективных в этом направлении. Но одно дело говорить о технологии в будущем времени и сослагательном наклонении, а другое – ощутить в своих руках вес настоящей, работающей «железки». Как раз этими впечатлениями мы и хотим с вами поделиться.

Для начала – краткая информация для наших новых читателей о том, что же собственно представляет собой Bluetooth. Это стандарт передачи данных по радиоканалу в частотном диапазоне 2,4 GHz на короткие расстояния. Главная задача, решить которую призван Bluetooth, – объединение множества цифровых устройств, оснащенных соответствующими адаптерами, в единую сеть для взаимного обмена данными, управления, выполнения функций, требующих работы целого комплекса устройств, – и все это без соединительных кабелей и даже без необходимости располагать связываемые аппараты в пределах прямой видимости.

Первый «кирпичик» великолепного цифрового мира XXI века, который мы держим в руках, – набор для сопряжения мобильного телефона Nokia 6210 с компьютером. Он носит название Nokia Connectivity Pack и состоит из ионолитиевого аккумулятора для телефона, внутри которого встроен адаптер Bluetooth, контроллера в виде карты Compact Flash, предназначенного для установки в компьютер, переходника, позволяющего вставлять контроллер в слот PC Card, и диска с программами. Примечательно, что контроллер может обслуживать множество периферийных Bluetooth-устройств, так что с покупкой новых (скажем, PDA или цифровой камеры) их можно будет сразу же связывать с ПК.

«Центр управления полетом» – окно Bluetooth Neighborhood. Лучи вокруг пиктограмм указывают, что Nokia 6210 обнаружен, связь установлена

Разумеется, логичнее всего соединить беспроводной связью мобильный телефон и мобильный же компьютер. Наш комплект рассчитан на подключение Nokia 6210 к ноутбуку, работающему под управлением Windows 98/Me или 2000. Конечно, хотелось бы связать телефон и с PDA, тем более что многие из них имеют гнезда для карт расширения именно формата Compact Flash. Однако существующее программное обеспечение этого не позволяет – ни для одной из «карманно-компьютерных» ОС драйверов пока нет.

На обратной стороне батареи находится наклейка с паролем доступа Bluetooth Passkey. Его необходимо переписать, прежде чем устанавливать аккумулятор в телефон, либо отделить саму наклейку. Этот код понадобится набрать перед первым соединением. Компьютер запомнит его и в дальнейшем будет опознавать телефон сам, но если не пользоваться Bluetooth-связью довольно долго (по умолчанию – больше семи дней), он «забудет» пароль, и его придется вводить снова. Так работает система защиты, предотвращающая «теневое» подключение новых устройств, которые вполне могут оказаться не вашими. Шпионаж, по крайней мере простыми средствами, в Bluetooth не пройдет!

Итак, устанавливаем «спецбатарею» в телефон и включаем его. Больше с аппаратом ничего делать не нужно – он уже готов к работе через Bluetooth. Такая простота заслуживает всяческих похвал, в особенности если учесть, что подготовка «компьютерной» части комплекта выполняется намного сложнее.

Для начала, согласно требованиям руководства по установке, инсталлируем ПО – пакет управляющих программ Digianswer Bluetooth Software Suite, набор



Ноутбук Hewlett-Packard OmniBook XE3

Nokia Connectivity Pack

Телефон Nokia 6210

утилит для «дистанционной» работы с телефоном Nokia PC Suite 4.0 и программу Modem Setup для подключения Nokia 6210 в качестве модема. По окончании собираем воедино карту контроллера и переходник (в нашем ноутбуке имелись слоты PC Card, которыми мы и воспользовались), вставляем в соответствующий разъем портативного ПК, дожидаемся автоматического опознавания нового устройства и перезагружаем Windows.

Что изменится в системе после этих операций? На Рабочем столе появится пиктограмма *Bluetooth Neighborhood*. С ее помощью открывается окно, из которого можно выполнить все необходимые действия с Bluetooth-устройствами. При ближайшем рассмотрении оно оказывается... обычным *Проводником* Windows, отличающимся от оригинала лишь панелью инструментов у левой кромки и дополнительным пунктом системного меню *Bluetooth*.

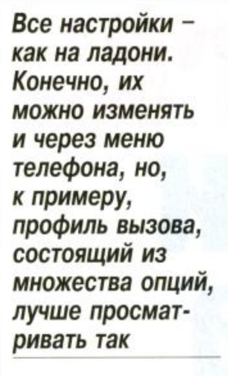
Первым делом запускаем процедуру поиска устройств, нажав на кнопку *Device Discovery*. Спустя несколько секунд в окне появляется пиктограмма с изображением мобильного телефона. Это означает, что контроллер обнаружил аппарат. Для передачи информации определенного рода используются так называемые *сервисы* Bluetooth. После инсталляции ПО по умолчанию создаются два сервиса: универсальный *Dial-Up Networking (DUN)* и *Fax*, назначение которого нетрудно определить по названию. Для связывания ноутбука с телефоном необходимо перетащить пиктограмму *DUN* на значок *Nokia 6210*. Перед первым сеансом связи система запросит код Bluetooth Passkey. После этого появляется возможность синхронизировать данные органайзера и адресной книги, а также редактировать настройки телефона и содержимое его памяти приложениями из состава Nokia PC Suite. С помощью утилиты Modem Setup можно установить Nokia 6210 в качестве GSM-модема, а затем создать соединение удаленного доступа (в Windows также именуемого *Dial-Up Networking* – разработчикам ПО для Bluetooth нельзя было допускать такого совпадения названий) к Internet-провайдеру.

Bluetooth-соединение показало себя с наилучшей стороны. Связь, как и было обещано, устойчива при удалении телефона от ноутбука на расстояние до 10 м. Если убрать аппарат в карман, портфель, ящик стола – сигнал не теряется. Те, кто носит с собой более одного цифрового устройства, до сих пор могли только мечтать о таком удобстве.

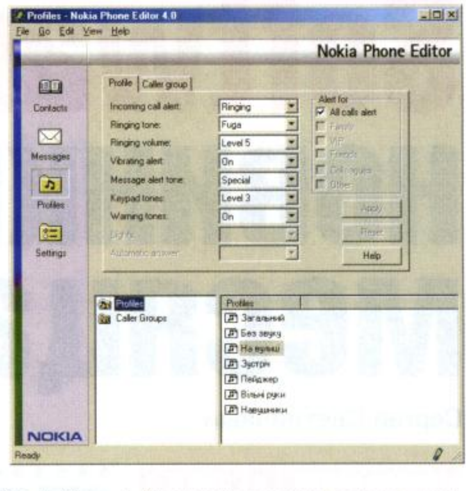
Единственное, что немного смущает, – это то, что настройка и начало работы с Bluetooth оказались не такими интуитивно понятными, как мы ожидали. О полностью автоматическом соединении, в котором пользователь не участвует, речь не идет – нужно как минимум каждый раз выполнять *Device Discovery* и устанавливать соединение *Dial-Up Networking* вручную. Прежде чем приступать к установке, неплохо бы войти в курс дела. Для этого нужно справочное руководство, а его-то в комплекте Nokia Connectivity Pack нет. Вся информация, необходимая для работы, конечно, имеется, но она разбросана по нескольким документам – крайне лаконичной брошюрке с указаниями по инсталляции, различным электронным документам, системе интерактивной помощи... Неплохо было бы свести все это воедино и представить в печатной инструкции. Будем надеяться, что вскорости таковая появится.

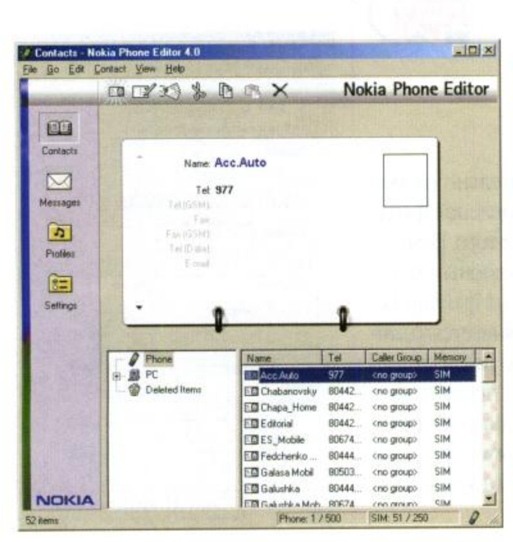
Общие впечатления, оставшиеся у нас после знакомства с Bluetooth, положительные, а набор для связи с ПК кажется весьма полезной вещью. Кстати, в ассортименте аксессуаров Nokia значится еще и гарнитура hands-free с Bluetooth-соединением. Представляете, насколько она удобнее обычной?

Nokia Connectivity Pack и телефон Nokia 6210 предоставлены представительством Nokia в Украине: тел. (044) 490-3723. Цена в Киеве – $200. Ноутбук Hewlett-Packard OmniBook XE3 предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303



Все настройки – как на ладони. Конечно, их можно изменять и через меню телефона, но, к примеру, профиль вызова, состоящий из множества опций, лучше просматривать так





Заполнение и редактирование адресной книги удобнее выполнять с компьютера. С Bluetooth это можно сделать, не доставая телефон из кармана

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

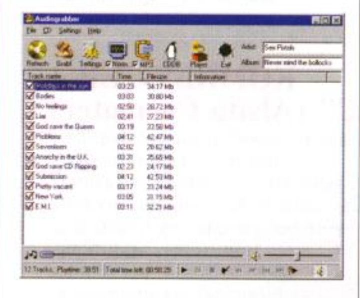
Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства программ указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

AUDIOGRABBER 1.81 BUILD 2

Shareware
Разработчик Jackie Franck
Web-сайт www.audiograbber.com-us.net
Размер загружаемого файла 1,4 MB
URL www.dezines.com/audio/agfreesetup.exe

Программа для записи цифровой музыки с Audio CD (или с линейного входа аудиокарты). Основным достоинством является «прямая» запись с привода CD-ROM (не через звуковую карту), что позволяет избежать возможных искажений. Audiograbber может проверить сделанные копии на предмет «аутентичности» оригиналу.

Имеются некоторые функции редактирования – Audiograbber умеет выполнять нормализацию и удаляет «тишину» в начале и в конце трека.



CLONECD 3.3.4.1

Freeware
Разработчик Elaborate Bytes
Web-сайт www.elby.de/CloneCD/english
Размер загружаемого файла 2,84 MB
URL www.brennmeister.de/files/clonecd/SetupCloneCD.exe

Одна из лучших утилит для копирования компакт-дисков. Благодаря записи в Raw-режиме CloneCD позволяет делать точные копии дисков. В данной версии добавлена поддержка нового привода от Mitsumi, а также исправлены некоторые ошибки, возникавшие при работе в Windows NT/2000/XP.

ADOBE ACROBAT READER 5.0.5

Freeware
Разработчик Adobe Systems
Web-сайт www.adobe.com/products/acrobat/readermain.html
Размер загружаемого файла 8,6 MB
URL www.adobe.com/products/acrobat/readstep.html

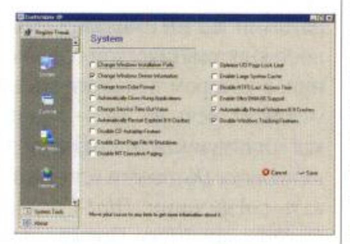
Новая версия чрезвычайно популярной утилиты для просмотра документов в формате PDF. Разработчиками обещано множество усовершенствований по сравнению с предыдущей версией, включая такие, как динамическая генерация пиктограмм, улучшенный доступ к онлайновым службам, поддержка графических файлов формата Adobe Ilusrator 9 с использованием прозрачности, лучшее отображение текста на LCD-дисплеях благодаря применению технологии Adobe CoolType и многое другое.

CUSTOMIZER XP V1.6 BETA 3

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware
Разработчик Priyo Hutomo
Web-сайт www.tweaknow.com/netopt.html
Размер загружаемого файла 1,4 MB

Утилита для оптимизации ОС Windows 2000/XP. Обладает удобным графическим интерфейсом, выполненным в стиле Microsoft Outlook. С ее помощью можно отрегулировать многие скрытые параметры системы, произвести настройку соединения с Internet, оптимизацию использования оперативной памяти, очистку жесткого диска от ненужных файлов, а также изменить внешний вид системы.

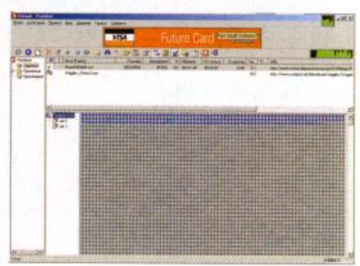


FLASHGET V1.00

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Adware
Разработчик Amazesoft
Web-сайт www.amazesoft.com
Размер загружаемого файла 1,4 MB
URL www.flashlocator.com/fgf10.exe

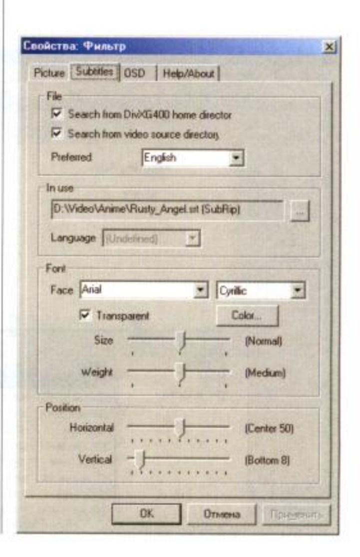
Очень неплохой download manager. Позволяет значительно (порой в несколько раз) повысить скорость закачки за счет разделения файла на несколько частей и одновременной их загрузки. Кроме того, FlashGet может похвастать удобным менеджером загруженных файлов. Естественно, поддерживается закачка по расписанию, автоматическое подключение к провайдеру в случае разрыва соединения, интеграция с популярными броузерами, поиск зеркал и многие другие функции.



DIVXG400 V2.6

Freeware
Разработчик PRR
Web-сайт www.tac.ee/~prr/videoutils/divxg400.html
Размер загружаемого файла 190 KB
URL www.tac.ee/~prr/videoutils/DivXG400.2_6.zip

DivXG400 – это фильтр DirectShow, добавляющий ряд очень полезных функций любому медиа-плейеру (использующему DirectShow, естественно) при воспроизведении фильмов в формате DivX. Из наиболее важных – поддержка внешних субтитров (около десяти различных форматов), а также «насильное» применение оверлея плейером, если ширина изображения не кратна 32 (например, 720 × XXX), – на видеокартах с чипсетами производства Matrox и NVidia в таком случае оверлей не используется, из-за чего клип может воспроизводиться рывками. Кроме того, DivXG400 позволяет выполнять корректировку изображения (Pan & Scan, исправление пропорций кадра и др.).



OPENOFFICE.ORG BUILD 641

Freeware

Разработчик OpenOffice.org community

Web-сайт www.openoffice.org

Размер загружаемого файла 48 MB

URL sf1.mirror.openoffice.org/641b/install641_win32intel.zip

Бесплатный офисный пакет, распространяемый по двухлицензионной схеме – LGPL (GNU Lesser General Public License) и SISSL (Sun Industry Standards Source License). Основные компоненты пакета: текстовый процессор, редакторы электронных таблиц, презентаций, программа для работы с векторной графикой, редактор математических формул.

RIVATUNER 2.0 RC 8.2

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware

Разработчик Alex Unwinder

Web-сайт www.guru3d.com/rivatuner

Размер загружаемого файла 542 KB

Мощная утилита для настройки всех видеокарт, основанных на чипсетах от NVidia. RivaTuner позволяет изменять «недокументированные» параметры драйверов видеокарт – Detonator, благодаря чему можно улучшить качество изображения и решить некоторые проблемы с совместимостью. В последней версии добавлена поддержка северного моста nForce, обновлен FAQ, исправлены найденные ошибки.

OFFICE XP SERVICE PACK 1

Freeware

Разработчик Microsoft

Web-сайт office.microsoft.com/downloads/2002/oxpsp1.aspx

Размер загружаемого файла 40 MB

URL download.microsoft.com/download/officexpstandard/sp/oxpsp1/w98nt42kmexp/en–us/oxpsp1a.exe

Первый service pack для Microsoft Office XP (английская версия). По словам разработчиков, значительно повышены стабильность и производительность пакета. В SP-1 включены также и предыдущие обновления, выходившие ранее отдельно.

WINZIP 8.1

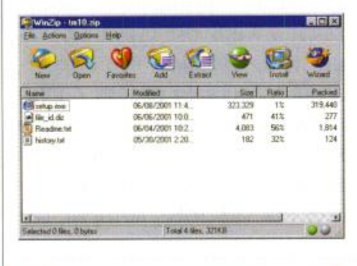
Freeware

Разработчик WinZip Computing

Web-сайт www.winzip.com

Размер загружаемого файла 1,7 MB

Самый популярный архиватор для Windows. Кроме ставшего уже стандартом ZIP, поддерживаются следующие форматы: CAB, TAR, gzip, UUencode, BinHex, MIME. Кроме того, подключив к WinZip сторонние утилиты, можно также добавить поддержку ARJ, LZH и ARC. В последней версии появилась возможность распаковки в файловом менеджере нескольких ZIP-архивов в один «присест», также пользователь теперь выбирает сам, какие именно пункты будут размещены в контекстное меню Проводника (кстати, добавлен новый пункт – печать списка файлов в архиве). Еще одно нововведение: при отправке архива по электронной почте пользователь может из контекстного меню переименовать файл и установить пароль на распаковку архива.



MICROANGELO 5.51

Shareware

Разработчик Impact Software

Web-сайт www.impactsoftware.com/muangelo/muangelo.htm

Размер загружаемого файла 2,3 MB

URL ukms.tucows.com/files/mike5.exe

Microangelo – одна из лучших программ для редактирования пиктограмм. Позволяет искать, рисовать, редактировать пиктограммы как стандартного размера (32 пиксела), так и увеличенного – 48 пикселов. В последнюю версию включена поддержка «икон» Windows XP, есть возможность создавать прозрачные пиктограммы (до 256 градаций прозрачности), улучшен контроль элементов Рабочего стола, доработана процедура поиска, снято ограничение на количество хранимых в библиотеке пиктограмм, и сделан еще ряд других усовершенствований. ■

Утилиты оптимизации Windows

Ростислав Панчук

Даже настроенная на максимальное быстродействие ОС Windows далеко не всегда работает так быстро и эффективно, как нам хотелось бы. Однако существует целый класс программ, которые позволяют оптимизировать скрытые ресурсы Windows и реально увеличить производительность системы.

Разумеется, наибольший эффект от разгона Windows получится при оптимизации «свежей» версии операционной системы, настроенной на максимальное быстродействие («Домашний ПК», № 10, 2001, «Настройка системы на максимальное быстродействие в играх»). Данная статья рассчитана на пользователей Windows 98SE и Windows Me, но пользователям Windows XP не стоит огорчаться – все описанные программы прекрасно работают и с их любимой ОС.

ЧАСТЬ I. РАЗГОНЯЕМ WINDOWS

Xteq X-Setup

Великолепный образец высококачественного бесплатного программного обеспечения. Судите сами – мощнейший Windows-твикер (более 750 различных функций), причем абсолютно бесплатный! Идеальный вариант для пользователя, не так ли? Все функции в X-Setup, как и в WinBoost, сгруппированы по категориям, что существенно облегчает работу с программой. Впрочем, если вам не нравится ручная настройка, воспользуйтесь специальными мастерами (wizards), которые все сделают за вас. «Фишкой» программы является возможность изменить настройки «железа», т. е. фактически «разогнать» его и реально ускорить быстродействие вашего компьютера. Внимание! Неправильные действия могут привести к нарушению работоспособности Windows и даже к поломке компьютера, о чем грозно предупреждает программа при изменении соответствующих параметров. Владельцев DVD-приводов наверняка заинтересует возможность снятия защиты RPC-2 (к сожалению, на нашем тестовом компьютере эта функция почему-то

XTEQ X-SETUP
Freeware (для некоммерческого использования)
Разработчик Xteq System
Web-сайт www.xteq.com
Размер загружаемого файла 3,8 MB
URL tucows.rmplc.co.uk/files4/xq–xsetup–temp.zip



100/100



- ☺ Бесплатное распространение
- ☺ Огромное количество сервисных функций
- ☺ Два варианта оптимизации Windows
- ☺ Удобный интерфейс
- ☺ Преобразование Windows Media Player в DVD-плейер

WINBOOST 2001
10-дневная trial-версия, регистрация – $25
Разработчик Magellass
Web-сайт www.winboost.com
Размер загружаемого файла 1,16 MB

90/100

- ☺ Большое количество функций
- ☺ Защита Windows от несанкционированных действий пользователей
- ☺ Удобный интерфейс
- ☹ Условно-бесплатное распространение

Очень приятная программа с удобным интерфейсом. Все функции WinBoost (а их более 350) рассортированы по категориям (Start Menu, Windows Explorer, Accessibility, Desktop, Internet ...), так что работать с программой – сплошное удовольствие. Из особо полезных функций не могу не отметить создание на Рабочем столе ярлыка *Hot Restart*, благодаря чему время перезагрузки системы уменьшается вдвое; ускорение *Главного меню* – теперь меню и подменю будут «выскакивать» немедленно, а не через стандартные 400 мс; установка минимального тайм-аута для снятия «зависших» программ; редактирование контекстного меню Windows и многое другое.

Для администраторов здесь настоящий рай – можно запретить все, начиная с информации о системе и завершая скрыванием выбранных логических дисков. Ну а чтобы наиболее умные индивидуумы не изменили выбранные настройки, достаточно установить пароль на запуск WinBoost.

Из забавных функций следует отметить возможность переименования ярлыков в *Главном меню* (*Программы, Избранное, Документы*...), изменения логотипа Windows и (ужаснитесь!) даже кнопки *Пуск*. Вероятно, после таких операций сам Билл Гейтс не узнает свое детище. Но это еще далеко не все! Как бесплатный бонус в разделе Tips & Tricks есть множество советов по дополнительным настройкам операционной системы.

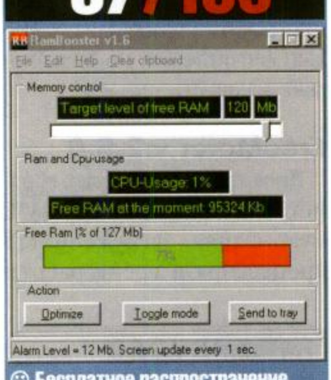
Но все хорошее имеет плохую особенность заканчиваться, и в данном случае через 10 дней счастливой жизни программа поставит пользователя перед дилеммой – регистрация или деинсталляция.



Сейчас можно все взять и ка-а-а-к разогнать!

RAMBOOSTER V.1.6
Freeware
Разработчик J. Pajula
Размер загружаемого файла 900 KB
Web-сайт www.sci.fi/~borg/rambooster

97/100



☺ Бесплатное распространение
☺ Автоматическая «очистка» RAM
☺ Реальное ускорение работы ПК
☹ Нет менеджера задач

не сработала – будем надеяться, что вам повезет больше) и превращение обычного Windows Media Player в самый что ни есть настоящий DVD-плейер. Также можно редактировать ярлыки *Главного меню* (с кнопкой *Пуск*, к сожалению, не сложилось), ограничивать доступ к различным апплетам и приложениям, настраивать популярные офисные программы и многое другое.

Подытожив, можно смело сказать, что X-Setup – незаменимая программа в арсенале пользователя.

Разумеется, не стоит останавливаться лишь на WinBoost и X-Setup. Энтузиастам могу порекомендовать TweakUI (*www.noo.com.by* – русифицированная версия), PCTuner(*flyrl.perm.ru*), WinBooster (*www.winbooster.bizland.com*), а счастливым пользователям Windows XP – утилиту Customizer XP (*www.tweaknow.net*), позволяющую настроить скрытые функции Windows XP.

ЧАСТЬ II. ОПТИМИЗИРУЕМ RAM

Даже если ресурсы Windows свободны на 99%, все равно оперативная память будет «загружена» на 40–50% . Это объясняется тем, что при работе пользователя с программами они догружают в оперативную память библиотеки драйверов (файлы *.dll) и создают временные файлы, которые не удаляются из RAM по завершении их работы. Единственный вариант очистить ее от накопившегося в ней «мусора» – использовать специальные программы–оптимизаторы RAM.

RAMBooster v.1.6

Принцип работы RAMBooster, как и других оптимизаторов RAM, следующий: программа сканирует оперативную память на наличие «бесхозных» временных файлов и удаляет их; данные, которые принадлежат работающим программам, RAMBooster «отправляет» в swap-файл. В результате показатель свободных ресурсов RAM увеличивается до 85%. Программа очень удобная, и ее использование дает реальный результат – приложения действительно начинают работать намного

RAMPAGE V.1.6
Freeware
Разработчик John Fitzgibbon
Размер загружаемого файла 169 KB
Web-сайт www.jfitz.com/rampage

91/100



☺ Бесплатное распространение
☺ Небольшой размер загружаемого файла
☺ Автоматическая «очистка» RAM
☺ Дефрагментация RAM
☹ Иногда ошибается в подсчете свободной RAM

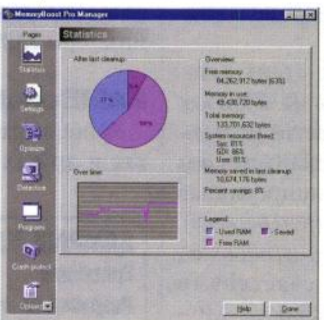
MEMORY BOOST PRO V.2.0 BUILD 15

30-дневная trial-версия, регистрация – $20
Разработчик Tenebril
Web-сайт www.memboost.com
Размер загружаемого файла 1,3 MB

85/100

☺ Огромное количество функций
☺ Удобный интерфейс
☹ Плохо продуманный механизм оптимизации RAM

При первом знакомстве с программой я был просто поражен огромным количеством функций. Создается впечатление, что в Memory Boost собрано все лучшее из предыдущих утилит, набор функций заслуживает всяческих похвал. К сожалению, это не относится к самому механизму оптимизации RAM, который сделан не совсем удачно: во-первых, максимум высвобождаемой RAM установлен лишь на 80%, а во-вторых, если оптимизация прошла не полностью, программу надо перезапустить, в то время как в других оптимизаторах достаточно еще раз щелкнуть мышью по кнопке *Optimize*. Впрочем, идеальных программных продуктов просто не бывает, так что, несмотря на все «минусы», Memory Boost смотрится вполне достойно.



Memory Boost: количество функций впечатляет

быстрее. По заверениям автора, RAMBooster ускоряет также и Web-серфинг, что важно, если вы посещаете «тяжелые» Web-сайты. Разумеется, не забыты и игры. Нынешние творения «игрописателей» крайне требовательны к ресурсам ПК и часто «тормозят» даже на компьютерах с рекомендованной разработчиками конфигурацией. Слабым звеном в данном случае нередко оказывается оперативная память, так что для заядлых игроков очистка RAM от «мусора» – жизненно важное дело.

Программа производит очень приятное впечатление, и единственное, к чему можно придраться, – отсутствие менеджера задач, позволяющего автоматически оптимизировать RAM перед запуском выбранного приложения и закрывать ненужные программы, «висящие» в RAM.

TASKINFO 2000 V.3.0

30-дневная trial-версия, регистрация – $12
Разработчик Igor Arsenin
Размер загружаемого файла 631 KB
Web-сайт www.iarsn.com

86/100

☺ Показывает все процессы в RAM и открытые файлы
☺ Настройка «ресурсоемкости» работающих приложений
☺ Сведения о системе и драйверах
☹ Маловато функций

RAMPage v.1.6

Небольшая утилита со стандартным набором функций. Программа «висит» в Systray и показывает объем свободной RAM. Работать с ней очень удобно – щелчок правой кнопкой мыши по иконке RAMPage и... все. Утилита, как и MeMMonster, дефрагментирует оперативную память, повышая ее производительность. Единственный недостаток программы (да и тот несущественный) – иногда она ошибается в подсчетах и отображает завышенный процент RAM, но это, согласитесь, небольшая плата за столь «продвинутые» возможности.

ЧАСТЬ III. МОНИТОРИНГ СИСТЕМНЫХ РЕСУРСОВ

А теперь откиньтесь на спинку кресла и оцените возросшую продуктивность вашего компьютера (разрешу себе перефразировать навязшую у всех в зубах фразу). В этом благом деле вам помогут программы мониторинга системных ресурсов.

TaskInfo 2000 v.3.0

Неплохой менеджер ресурсов. Программа отображает все процессы, запущенные в оперативной памяти компьютера, и количество отведенной под них RAM. Вы вольны вмешаться в их работу, установив приоритет для того или иного приложения (Idle, Normal, High, Real time), или вообще закрыть выбранные программы, причем без пресловутого синего окошка, которое часто появляется при использовании комбинации клавиш Ctrl+Alt+Delete. В целом программа производит хорошее впечатление, но функций явно маловато.

FreeMeter v.2.6.0

Программа отображает параметры жестких дисков, RAM, swap-файла, загруженность процессора и время работы компьютера. Все выполнено очень красиво и наглядно, а те функции, которые вам в данный момент не нужны, можно минимизировать. Если свободные системные ресурсы упали ниже какого-то определенного значения, FreeMeter предупреждает пользователя звуковым сигналом, что весьма удобно. ■

FREEMETER V.2.6.0

Freeware, версия Pro – $16
Разработчик David M. Bowman
Размер загружаемого файла 805 KB
Web-сайт www.freemeter.tiler.com

98/100

☺ Бесплатное распространение
☺ Много отражаемых процессов
☺ Предупреждает пользователя о недостатке ресурсов

MEMMONSTER 2001

10-дневная trial-версия, регистрация – $15
Разработчик Magellass
Web-сайт www.memmonster.com
Размер загружаемого файла 634 KB

88/100

☺ Дефрагментация RAM
☺ Удобный интерфейс
☹ Условно-бесплатное распространение
☹ Слишком «облегченная» trial-версия программы

Основное отличие MEMMonster от предыдущей программы, сразу бросающееся в глаза, – условно-бесплатное распространение, что, однако, с лихвой компенсируется ее возможностями. MEMMonster, кроме удаления «мусора», дефрагментирует оперативную память, повышая ее быстродействие, а также ускоряет кэш-память процессора первого и второго уровней, что положительно сказывается на быстродействии вашего компьютера. К сожалению, Standard-версия программы чересчур «урезана»: отсутствуют менеджер ресурсов, возможность создания ярлыка «быстрой оптимизации» при запуске выбранного приложения, дополнительные настройки RAM, которые имеются в Gold-версии, распространяемой за деньги. Впрочем, если вы не пожалеете $15 и купите Gold-версию MEMMonster, то вам уже не понадобится менеджер системных ресурсов.

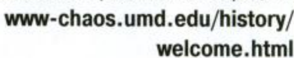


Стандартный показатель ресурсов RAM

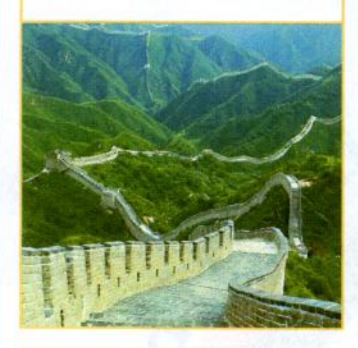

ОБ АВТОМОБИЛЯХ – КАЖДУЮ СУББОТУ
ЖУРНАЛ
АВТОМИР
ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ
ДЕЛЬНЫЕ СОВЕТЫ
СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ТЕСТЫ
ИНТЕРЕСНО • ГРАМОТНО • ТОЛКОВО

1 ЯНВАРЯ 1912

В Нанкине провозглашена Китайская республика. Ее первым президентом стал Сунь Ятсен (1866–1925). Он считал коммунизм с его классовой борьбой непригодным для Китая и называл главной силой социального развития кооперацию.



www-chaos.umd.edu/history/welcome.html



2 ЯНВАРЯ 1972

Американский космический аппарат Mariner 9 начал картографирование Марса. Он прибыл на орбиту планеты еще 3 ноября 1971 г., но гигантская пылевая буря в течение двух месяцев препятствовала съемкам поверхности Марса.

mars.jpl.nasa.gov
www.msss.com/mars_images

7 ЯНВАРЯ 1931

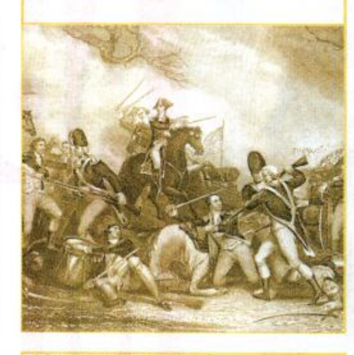
Комитет по безработице опубликовал отчет, согласно которому от 4 до 5 млн. американцев не имели работы – Америка погрузилась в пучину Великой депрессии. Положение ухудшалось до 1932 года, число безработных составило 13 млн. чел.

www.amatecon.com/greatdepression.html

3 ЯНВАРЯ 1777

Армия Джорджа Вашингтона (1732–1799) одержала победу над британцами в битве при Принстоне. После целого ряда поражений эта победа вернула доверие американцев к Вашингтону как командиру революционной армии.

revolution.h-net.msu.edu
www.princetonhistory.org





8 ЯНВАРЯ 1889

Герман Холлерит (1860–1929) получил патент на табулятор – вычислительную машину на перфокартах. Впервые она использовалась для обработки результатов переписи населения США в 1890 году. Позже созданная Холлеритом компания вошла в состав корпорации IBM.

www.ibm.com

12 ЯНВАРЯ 1992

Алжирское правительство ввело в стране чрезвычайное положение с целью отменить выборы в Национальную Ассамблею, в ходе которых победу должен был одержать Исламский фронт спасения. К присяге приведен новый президент – Мухамед Будиаф (1919–1992).

www.algeria.com



13 ЯНВАРЯ 1882

Рихард Вагнер (1813–1883) закончил работу над оперой «Парсифаль». По замыслу автора, в опере тесно переплетены искусство и религия. Премьера «Парсифаля» состоялась 26 июля 1882 года в Байройте (Бавария).

home.no.net/wagner
users.senet.com.au/~wagner/home.htm



17 ЯНВАРЯ 1805

Торжественно открыт Харьковский университет. По первому набору в университет было принято 33 «казеннокоштных» и 23 «своекоштных» студента. Преподавание велось в основном учеными, приглашенными из Германии и Франции.

www-ukr.univer.kharkov.ua

18 ЯНВАРЯ 1871

В то время как прусские пушки еще обстреливали Париж, в Зеркальном зале Версаля король Пруссии Вильям I (1797–1888) провозглашен императором единой Германии. Большую роль в этом объединении сыграл канцлер Отто фон Бисмарк (1815–1898).

www2.h-net.msu.edu/~german



19 ЯНВАРЯ 1903

Французский велосипедист и журналист Анри Дегранж (1865–1940) анонсировал велогонки «Tour de France». Его газета «L'Auto» (ныне «L'Equipe») стала спонсором гонок. В 1919 г. на гонках была впервые введена желтая майка лидера – по цвету бумаги газеты.

www.letour.fr



22 ЯНВАРЯ 1517

Турецкие войска заняли Каир – древнюю столицу Египта и крупнейший город Африки. Это лишило Каир политической автономии, завершив картину упадка после эпидемий чумы и потери монополии на торговлю специями.

www.cairo-guide.com

28 ЯНВАРЯ 1992

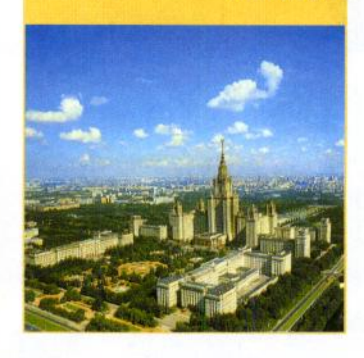
По решению Верховной Рады желто-голубой флаг стал государственным флагом Украины. Впервые под сине-желтые знамена встала украинская Национальная гвардия в 1848 г. В 1918 г. полосы поменялись местами, символизируя голубое небо над пшеничным полем.

heraldry.com.ua

23 ЯНВАРЯ 1775

Подписан указ об основании Московского университета. На торжественной церемонии, состоявшейся 26 апреля, «в большой зале говорили речи: Русскую – магистр Барсов, Латинскую – магистр Поповский, Французскую – учитель Лабом, Немецкую – учитель Литкен».

msu.gov.ru



4 ЯНВАРЯ 1865

На Уолл-стрит открыта Нью-Йоркская фондовая биржа, хотя торговля акциями и облигациями в США началась намного раньше – в 1790 году, федеральное правительство выпустило облигации с целью погашения долгов, возникших в результате войны за независимость.

www.nyse.com



5 ЯНВАРЯ 1892

Получена первая удачная фотография северного сияния. Свечение разреженных слоев воздуха происходит под действием протонов и электронов, проникающих в атмосферу из космоса. Чаще всего это явление наблюдается в периоды солнечной активности.

www.aurorawatch.york.ac.uk

6 ЯНВАРЯ 1535

Испанский конкистадор Франциско Писарро (1475–1541) основал Лиму – столицу Перу. Он одержал победу над империей инков и присоединил к Испании большую часть Южной Америки. За всю историю войн Писарро завоевал наибольшую территорию при минимуме сил.

www.peru-explorer.com

9 ЯНВАРЯ 1839

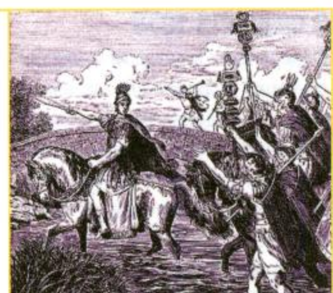
На собрании французской Академии наук выдающийся астроном и физик Франсуа Араго (1786–1853) представил полное описание процесса дагеротипирования (фотографии), изобретенного Луи Дагером (1787–1851) и Нисефором Ньепсом (1765–1833).

www.daguerre.org
www.daguerreotype.com

10 ЯНВАРЯ 49 ДО Н. Э.

Юлий Цезарь (ок. 100–44 до н. э.) перевел свои войска через небольшую речку Рубикон и вошел в Италию, тем самым нарушив закон и начав гражданскую войну. Фраза «перейти Рубикон» стала широко употребляться для обозначения решительного и необратимого поступка.

heraklia.fws1.com



11 ЯНВАРЯ 1672

Исаак Ньютон (1643–1727) избран членом Королевского общества после того, как он сконструировал отражающий телескоп. Линзовые телескопы давали размытое, окрашенное по краям изображение, а изобретенный Ньютоном – не очень яркое, но четкое.

www.newton.cam.ac.uk

14 ЯНВАРЯ 2002

Начало индийского праздника Понгал. Название происходит от тамильского «варить»: в этот день рис варят в молоке и предлагают сначала богам, затем – коровам и лишь потом – членам семьи. Традиционное праздничное приветствие: «Рис сварен?» – «Сварен».

www.123pongal.com

15 ЯНВАРЯ 1897

Министр финансов С. Ю. Витте (1849–1915) ввел в России золотое обращение – монеты империал (15 руб.) и полуимпериал. На золото обмениваются и остальные денежные знаки. Рубль стал одной из самых твердых валют мира.

www.coins.ru
members.aye.net/~cbgnkiro

16 ЯНВАРЯ 1877

Епископ Бейнбридж запатентовал цветовой орган. В 1893 г. вышла его книга «Воспоминание о цветовом органе с предположениями о сущности радуги и гармонии света, с комментариями на полях и отступлениями», в которой изложены основы цветомузыки.

rhythmiclight.com

20 ЯНВАРЯ 1942

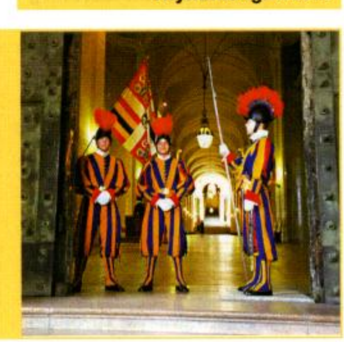
В берлинском пригороде Ваннзее нацисты собрались для выработки «окончательного решения» так называемого «еврейского вопроса». «Окончательное решение» состояло в систематическом истреблении евреев, известном всему миру как Холокост.

remember.org
holocaust.ioso.ru

21 ЯНВАРЯ 1506

Первый отряд швейцарской гвардии прибыл в Ватикан для личной охраны Папы. Вскоре они завоевали репутацию самоотверженных и храбрых воинов – 147 из 200 погибли во время осады Рима в 1527 году. Отряд из 100 гвардейцев и сегодня охраняет Ватикан.

www.vatican.va



24 ЯНВАРЯ 1908

Генерал-лейтенант Роберт Баден-Пауэлл (1857–1941) основал бойскаутское движение. Прославившийся в англо-бурской войне, он издал книгу, ставшую руководством бойскаутов сначала в Англии, а с 1910 года – в Америке, Швеции и других странах.

www.bsa.scouting.org

25 ЯНВАРЯ 1858

«Свадебный марш» Феликса Мендельсона (1809–1847) впервые прозвучал во время бракосочетания. Это произошло на свадьбе принцессы Виктории (1840–1901) и кронпринца Пруссии Фридриха (1831–1888). Марш был написан к пьесе Шекспира «Сон в летнюю ночь» в 1842 г.

wedding.report.ru

26 ЯНВАРЯ 1932

Британская подлодка М-2 затонула в проливе Ла-Манш во время учений. При погружении лодка набрала воды и быстро пошла ко дну. Хотя с других судов видели этот маневр, ему не придали значения.

www.submarine-history.com
www.liddiard.demon.co.uk/photoix/m2/m2.htm

27 ЯНВАРЯ 1302

Создатель итальянского литературного языка, автор «Божественной комедии» Данте Алигьери (1265–1321) после вооруженного переворота приговорен к изгнанию из родной Флоренции и лишен гражданских прав.

www.italnet.nd.edu/Dante
www.iath.virginia.edu/dante

29 ЯНВАРЯ 1821
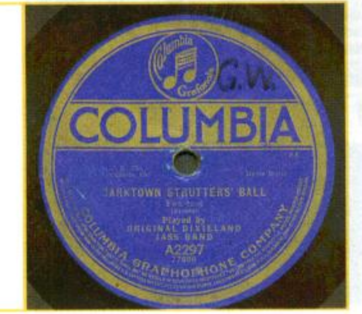
Фаддей Фаддеевич Беллинсгаузен (1778–1852) во время антарктической экспедиции на шлюпах «Восток» и «Мирный» открыл остров, названный им в честь Александра I. Остров стал первой обнаруженной сушей внутри южного полярного круга.

www.polarmuseum.sp.ru

30 ЯНВАРЯ 1917

Выпущена первая пластинка с записью джаза Darktown Strutters'Ball в исполнении Original Dixieland Jass Band. Музыканты шокировали публику стилем исполнения и вульгарным термином «jass», впоследствии превратившимся в привычный нам jazz.

www.jazzonln.com



31 ЯНВАРЯ 1878

В ходе русско-турецкой войны после взятия войсками генерала М. Д. Скобелева (1843–1882) Адрианополя и Сан-Стефано заключено Адрианопольское перемирие. Солдаты называли Скобелева Белым Генералом: на поле боя он всегда появлялся в белом мундире на белом коне.

grandwar.kulichki.net/turkwar

1 ФЕВРАЛЯ 1587
Английская королева Елизавета I (1533–1603) подписала смертный приговор Марии Стюарт (1542–1587), бывшей королеве Шотландии и Франции. Последние 18 лет Стюарт провела в заточении, но приняла смерть с королевским достоинством.
www.royal-stuarts.org

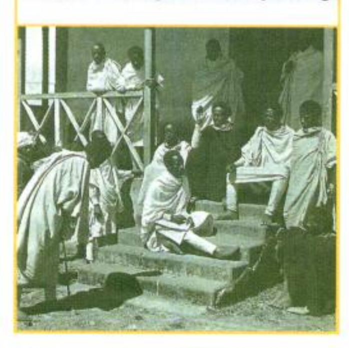
2 ФЕВРАЛЯ 2002
В Северной Америке отмечают День сурка. Ранним утром сурок выходит прогуляться после зимней спячки. Если он видит свою тень, то следующие шесть недель будет плохая погода, и сурок возвращается в нору. Если тени нет – зверек считает, что наступила весна.
www.groundhog.org



5 ФЕВРАЛЯ 1943
Американский боксер Джейк Ла Мотта (р. 1922) победил Рэя Робинсона (1921–1989), выигравшего перед этим 40 боев подряд. Мартин Скорсезе (р. 1942) снял о Ла Мотта фильм «Яростный бык», в котором боксера сыграл Роберт Де Ниро (р. 1943).
movies.tierranet.com/ragingbull

6 ФЕВРАЛЯ 1996
Федеральная демократическая республика Эфиопия обрела новый флаг: на традиционном триколоре (зеленый-желтый-красный) появился синий диск с желтой звездой. Звезда символизирует единство всех народов страны, а лучи – ее светлое будущее.
www.imperialethiopia.org

9 ФЕВРАЛЯ 1913
Впервые наблюдался метеорный поток, не имевший радианта – воображаемой точки на небосклоне, из которой, как кажется наблюдателю, он исходит. Отмечавшийся в этот день праздник Св. Кирилла Александрийского дал потоку имя Кириллиды.
www.imo.net
comets.amsmeteors.org

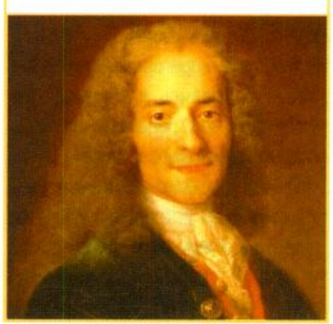


10 ФЕВРАЛЯ 1778
После 28 лет странствий в Париж с триумфом возвращается Вольтер (1694–1778), желая руководить репетициями своей пьесы. Через три месяца писателя не стало, но его сочинения оказали сильнейшее влияние на европейскую цивилизацию.
www.voltaire.ox.ac.uk

11 ФЕВРАЛЯ 1852
В ночь на 12 февраля Гоголь (1809–1852) сжег чистовой вариант рукописи второго тома «Мертвых душ». Поутру он сказал графу А. П. Толстому: «Вообразите, как силен злой дух! Я хотел сжечь бумаги, давно уже на то определенные, а сжег главы «Мертвых душ»».
www.lib.ru/GOGOL

15 ФЕВРАЛЯ 1717
Увидел свет первый русский учебник хороших манер «Юности честное зерцало, или Показание к житейскому обхождению. Собранное от разных авторов». Первая часть книги обучала новому, гражданскому шрифту и арабскому написанию цифр.
www.highstyle.ru/eticet

16 ФЕВРАЛЯ 1976
С главного конвейера Камского автозавода сошел первый тяжелый грузовик. Строительство завода началось в Набережных Челнах в декабре 1969 года. До этого в городе проживало 27 тыс. чел., на стройплощадке же работало около 100 тыс.
www.kamaz.net



17 ФЕВРАЛЯ 1968
На Зимних Олимпийских играх в Гренобле француз Жан-Клод Килли (р. 1943), автор «летящего старта», завоевывает третью золотую медаль – он выиграл золото во всех горнолыжных видах: скоростном спуске, слаломе и слаломе-гиганте.
www.museum.olympic.org
www.ski.lviv.ua



21 ФЕВРАЛЯ 1764
Английский политический деятель и публицист Джон Уилкс (1727–1797) изгнан из Палаты общин за издание «Эссе о женщине» – порнографической пародии на «Эссе о мужчине» Александра Поупа (1688–1744).
www.jollybollocks.fsnet.co.uk/Monks_EssayOnWoman.html



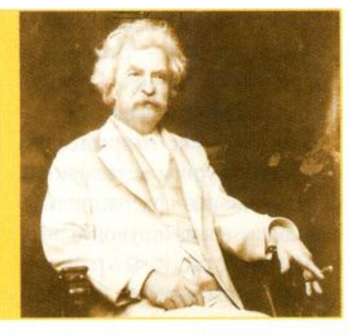
24 ФЕВРАЛЯ 1881
Три удара алкогольной эпилепсии свалили с ног М. П. Мусоргского (1839–1881). Вскоре в больнице он пришел в себя настолько, что И. Е. Репин (1844–1930) смог написать известный портрет композитора. Через месяц Мусоргского не стало.
rusopera.spb.ru/musorgsk.htm

25 ФЕВРАЛЯ 1806
Начало плавания российского морского офицера и коммерсанта Н. П. Резанова на шхунах «Юнона» (под командованием Н. А. Хвостова) и «Авось» (под командованием Г. И. Давыдова) к западному побережью Северной Америки вплоть до залива Сан-Франциско.
juno.narod.ru

3 ФЕВРАЛЯ 1863

В Вирджинии Сэмюэл Лэнгхорн Клеменс (1835–1910) впервые подписал юмористический рассказ для местной газеты псевдонимом Марк Твен. У речников «mark twain» обозначает безопасную для плавания глубину в две морские сажени.

bancroft.berkeley.edu/MTP
www.marktwainhouse.org



4 ФЕВРАЛЯ 1648

С восстания запорожских казаков против поляков, которое возглавил Богдан Хмельницкий (1595–1657), начинается освободительная война в Украине. Ее результатом стал переход земель к востоку от Днепра под контроль России.

www.geocities.com/cossackdom2001

7 ФЕВРАЛЯ 1807

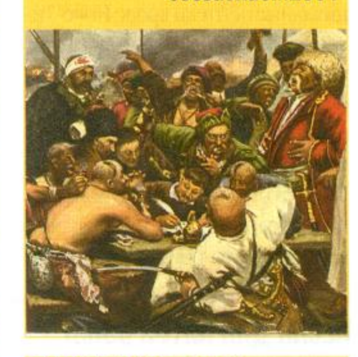
Вблизи городка Прейсиш-Эйлау в Восточной Пруссии (ныне г. Багратионовск, Россия) русские и прусские войска под командованием Л. Л. Беннигсена (1745–1826) атаковали наполеоновскую армию. В результате Бонапарт потерпел первое крупное поражение.

www.napoleonicwars.com

8 ФЕВРАЛЯ 1600

Инквизиция вынесла приговор Джордано Бруно (1548–1600). Обращаясь к судьям, он сказал: «Вероятно, вы с бóльшим страхом выносите мне приговор, чем я выслушиваю его!». 17 февраля он был заживо сожжен в Риме на Площади цветов.

es.rice.edu/ES/humsoc/Galileo/People/bruno.html



12 ФЕВРАЛЯ 1924

На концерте «Эксперимент в современной музыке» впервые прозвучала «Рапсодия в стиле блюз» Дж. Гершвина (1898–1937). Произведение было заказано еще в 1923 г., но Гершвин забыл об этом, и лишь объявление в газете напомнило ему о скором концерте.

www.gershwinfan.com

13 ФЕВРАЛЯ 1925

Основано акционерное общество «Советская энциклопедия», сразу приступившее к подготовке 1-го издания Большой Советской Энциклопедии. Всего вышло 3 издания БСЭ, несколько изданий МСЭ и др. справочные издания.

www.rubricon.ru

14 ФЕВРАЛЯ 1956

Начался XX съезд КПСС. На последнем заседании Н. С. Хрущев (1894–1971) сделал секретный доклад о преступлениях в период сталинизма. Его жертвами стали 20 млн. погибших и 20 млн. подвергшихся заключению, насильственному переселению и др.

www.svoboda.org/programs/Cicles/XX

18 ФЕВРАЛЯ 1386

Литовский князь Ягайло (1350–1434) венчается с королевой Польши Ядвигой (1373?–1399). Браку всячески способствовали польские магнаты, заинтересованные в объединении территорий и обращении литовцев в христианство.

www.lehigh.edu/-jahb/jadwiga

19 ФЕВРАЛЯ 1909

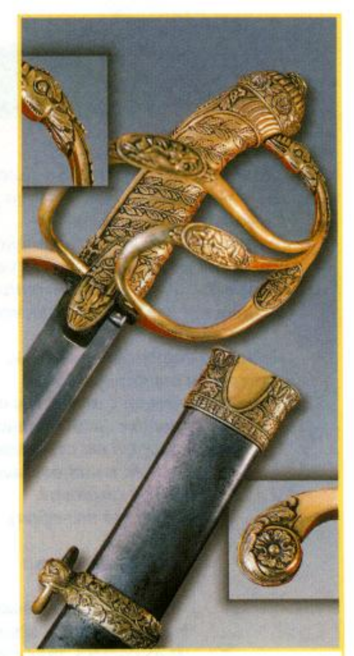
В Нью-Йорке бывшим пациентом психиатрической лечебницы Клиффордом Бирсом (Clifford Whittingham Beers) основан Национальный комитет по психогигиене, задачей которого было усовершенствование стандартов ухода за психически больными.

www.nmha.org

20 ФЕВРАЛЯ 1877

В Большом театре состоялась премьера первого балета П. И. Чайковского (1840–1893) «Лебединое озеро». Из-за слабой хореографии балет не имел успеха и был снят с репертуара. В 1895 г. постановка М. Петипа (1818–1910) принесла балету всемирную славу.

www.bolshoi.ru



22 ФЕВРАЛЯ 1366

Король Наварры выдал охранную грамоту для выполнения дипломатической миссии в Испании Джеффри Чосеру (1342?–1400) – выдающемуся поэту дошекспировских времен и создателю литературного английского языка.

icg.fas.harvard.edu/-chaucer
www.unc.edu/depts/chaucer



23 ФЕВРАЛЯ 1937

Начал работу февральско-мартовский пленум ЦК ВКП(б), закрепивший курс на массовые репрессии. На съезде было принято решение об аресте Н. И. Бухарина (1888–1938) и А. И. Рыкова (1881–1938). Сталин (1879–1953) призвал к бдительности в борьбе с «врагами народа».

www.memo.ru

26 ФЕВРАЛЯ 1816

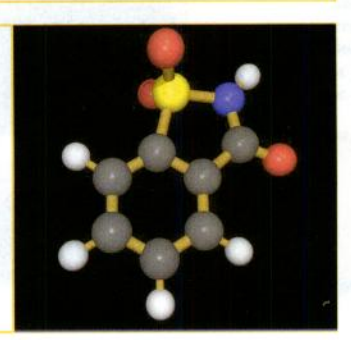
Премьера оперы Дж. Россини (1792–1868) «Севильский цирюльник» в Риме. До июня опера шла под названием «Альмавива», так как еще был жив автор известной в Италии оперы «Севильский цирюльник» Дж. Паизиелло (1740–1816).

itopera.narod.ru
www.rossinioperafestival.it

27 ФЕВРАЛЯ 1879

Американские химики Константин Фальберг и Айра Ремсен сделали доклад о свойствах открытого ими сахарина. Фальберг заметил необъяснимый сладкий вкус пищи и обнаружил источник – свои руки, хотя он тщательно вымыл их в лаборатории.

www.saccharin.org
diabet.apteka.ru



28 ФЕВРАЛЯ 1712

По указу Петра I (1672–1725) основан Тульский оружейный завод. С первых дней на нем производился полный ассортимент стрелкового и холодного оружия для русской армии.

www.arms-museum.tula.ru
toz.vpk.ru

Е-БИЗНЕС В ЖЕНСКОМ МОНАСТЫРЕ

Страничками религиозного содержания во Всемирной Паутине нынче никого не удивишь. Мода на Internet охватила служителей культа от верхов Ватикана или Русской Православной Патриархии до самой что ни на есть глубинки. Даже небольшие провинциальные обители вроде Ново-Тихвинского женского монастыря, что расположен в селе Меркушино близ Екатеринбурга, «строят» собственные сетевые представительства (*www.sestry.ru*).

Место, где реально расположен монастырь, славится тем, что здесь когда-то обитал святой Симеон Верхотурский, да и главная здешняя святыня – Тихвинская икона Божией Матери – привлекает массы паломников.

Хотя сайт уже открылся, на нем кипит бурная деятельность по наполнению содержанием. В ближайшее время будут опубликованы краткие рассказы о разнообразных монастырских послушаниях: иконописном, швейном, певческом, переводческом и т. п.



Надо сказать, что сестры из Меркушина шагают в ногу со временем и не чураются таких современных веяний, как, например, онлайновый бизнес. На сайте работает лавка, торгующая в основном продукцией, произведенной в самой обители. Здесь и швейные изделия, и поделки из камня, дерева и керамики. Цены «не кусаются», и товары доступны даже не слишком обеспеченным людям. Кстати, для них (конечно, не без помощи благотворителей) сестры осуществляют несколько социальных программ, в рамках которых открыты детский приют во имя святой Великомученицы Елизаветы и православная столовая. ■

ПЕСНЯ ДЛЯ ПЯТОЙ ЗОНЫ

В прошлом выпуске Internet-мозаики мы уже писали о многогранности креативных талантов сотрудников «Студии Лебедева» (*www.design.ru*), упомянув о несравненном пиаре от Норвежского Лесного и эксклюзивных образцах стиральной машины и часов. Сегодня вы познакомитесь с еще одним представителем «лебедевцев». Он, правда, получил широкую известность как один из лучших юмористов РуНета задолго до того, как влился в эту команду. Речь идет о Роме Воронежском (*napisal.ru*). Как вам, к примеру, фразочка: «Побывал в интернете. Узнал много старого и бесполезного»? Или вот это: «Она ему отдалась за то, что он сделает ей Web-страничку». Господи, да он же фактически спрогнозировал ситуацию, в которую попал нынче молодой немец Кай (подробности в этом же выпуске мозаики).

Новую историю о неугомонном Роме поведал сетянам сайт Нетоскоп (*www.netoscope.ru*) – его последний нетленный опус «Песня для пятой зоны» должен особенно прийтись по вкусу любителям входящего в моду DVD-видео. Для непосвященных поясняем, что весь мир поделен на шесть зон с различным кодированием DVD. Как нетрудно догадаться, сделано это в целях борьбы с пиратством (подробнее о региональном кодировании DVD и соответствующих ему зонах читайте в «Домашнем ПК», № 7, 2001).

Так вот, основной посыл Роминой песни состоит в том, что она защищена от нелегального копирования, а в ее тексте всем слушающим предлагается позвонить по телефону куда следует и сообщить о нарушении авторских прав. Вот в такой стебной форме Web-художник-писатель-юморист протестует против истерии вокруг всяческих копировально-защитных проблем.

Партнером Ромы по этому мини-проекту стал некий сотрудник издательского дома «Коммерсантъ», скрывшийся под ником Emailoff. Он не только написал музыку, но и предоставил свой голос для исполнения песни. Для тех, кому лень самому скачивать и слушать новый шедевр (*napisal.ru/5zone.mp3*), предлагаем ознакомиться с его текстом. ■



ХОРЫ И АРИИ ИЗ ЧАТОВ И ФОРУМОВ

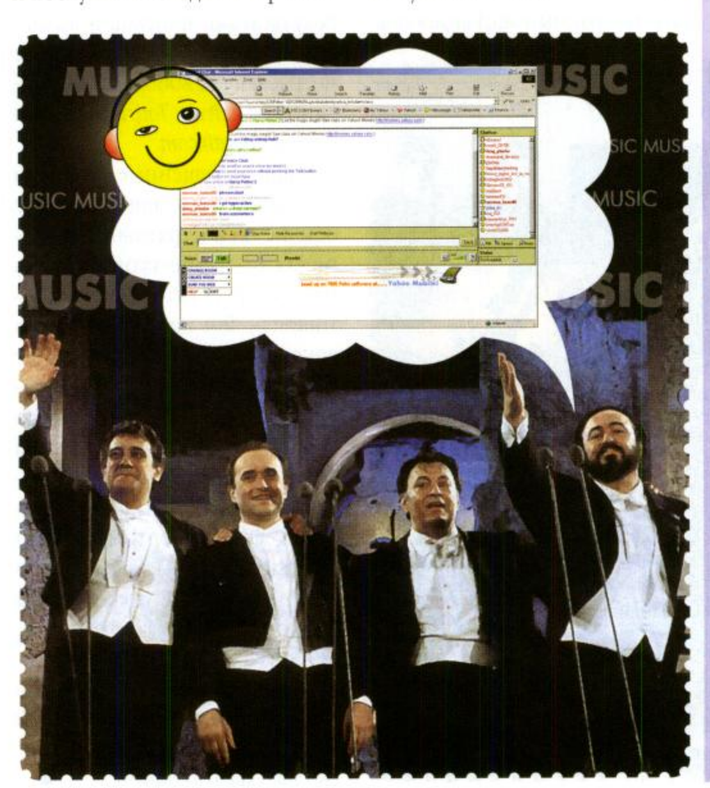
Сотрудничество людей искусства и технарей порой приносит ошеломляющие результаты. Как же иначе можно назвать оперу «Listening Post», сотворенную художником из Нью-Йорка Беном Рубином и статистиком из Bell Labs Марком Хансеном. Эти господа познакомились в 1999 г. на встрече представителей творческих профессий и специалистов из сферы информационных технологий. Тогда и родился этот своеобразный творческий союз. Хотя финансирование проекта обеспечивают лаборатории EAR Studio (*www.earstudio.com*) и Bell Labs (*www.bell-labs.com*), на самом деле все держится на энтузиазме и творческой инициативе художественно-математического тандема. Опере Рубина и Хансена посвящают сегодня свои материалы даже столь серьезные издания, как «New York Times» (*www.nytimes.com/2001/12/10/arts/music/10ARTS.html*).

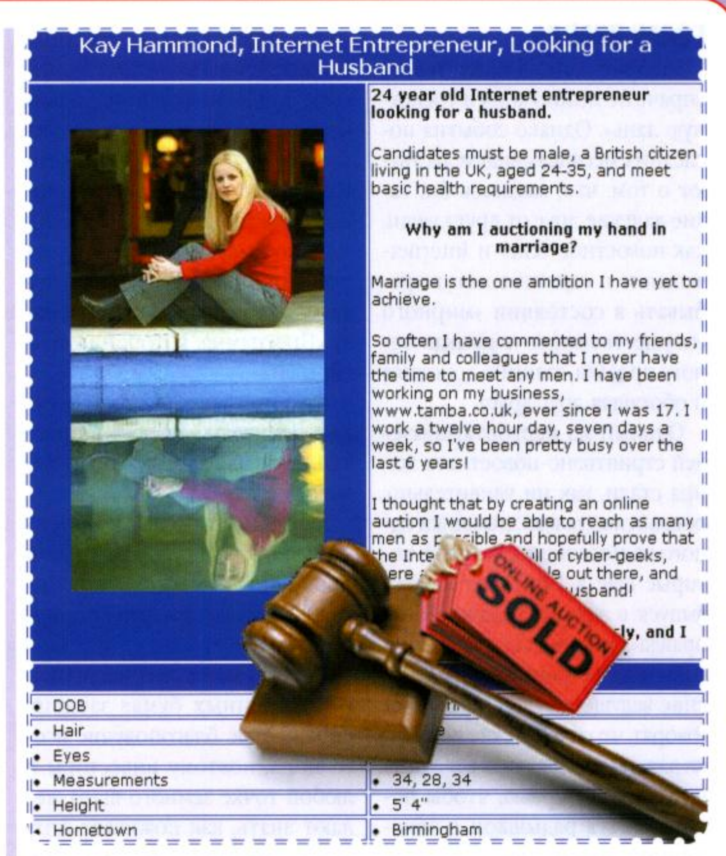
Началось все с того, что Хансен познакомил Рубина с небольшой работой, написанной одним из первых «компьютерных» музыкантов Максом Мэтьюзом, в которой шла речь о способах конвертации потока данных в звуки. Эти исследования и послужили «сладкой парочке» основой для разработки программы, названной Max в честь автора брошюры.

Предварительное тестирование проводилось на сайте известной компании Lucent (*www.lucent.com*). Результаты превзошли все ожидания, и тогда ребята пошли еще дальше – итогом и стала опера «Listening Post».

В чем же состоит сама ее идея? Как мы уже отметили, ПО, разработанное Рубином и Хансеном, умеет конвертировать сетевой трафик в звуки. Известно, что популярные чаты собирают достаточно много посетителей, принимающих участие в «трепе». Так вот умная программа превращает отдельные высказывания чатлан в звуки, похожие на звучание фортепиано, сопровождаемое, как говорят, немного «ржавым» голосом, проговаривающим напечатанные фразы. Из-за большого количества собеседников в чате «музыкальная ткань» получается довольно плотной и оказывается нисколько не хуже других образчиков компьютерной музыки.

Видеоролик с одним из представлений чат-оперы доступен для загрузки с официальной страницы проекта stat.bell-labs.com/cm/ms/departments/sia/ear/samples/chat/kitchen.mov. ■





МИЛЛИАРД ЗА ЖЕНУ?

На популярных Internet-аукционах частенько встречаются совершенно неожиданные лоты. Незадолго до Рождества Христова в списке предложений на всем известном Ebay (*www.ebay.com*) появилась заявка от 24-летней Кэй Хэммонд из британского города Бирмингема. Сия дама обладает не только весьма привлекательной внешностью, но, судя по всему, отличается крепкой деловой хваткой. Надо сказать, что она является полноправной владелицей компании Tamba Internet (*www.tamba.co.uk*). Госпоже Хэммонд, вероятно, надоело оставаться без спутника жизни, однако в процессе выбора суженого она решила «настричь купонов». (А может быть ей захотелось таким необычным образом «раскрутить» родную фирму?) Посему на аукцион она выставила свою кандидатуру в качестве потенциальной жены, оценив себя, любимую, в 250 000 фунтов стерлингов. Именно такая стартовая цена была установлена на данный лот.

Соискатели руки и сердца отреагировали мгновенно. Менее чем за сутки ставки поднялись до 10 миллионов фунтов. Но вот незадача. Бдительным и строгим цензорам из администрации Ebay это дело явно пришлось не по душе, и со словами «мы душами и телами не торгуем» возмущенные аукционисты сняли Internet-невесту с торгов.

Несмотря на первую неудачу, Кэй духом не пала. Хотя аукцион на Ebay завершен не был, ей удалось добиться главного – известности. И тогда она сделала второй шаг – обратилась на другой онлайновый аукцион, на сей раз английский QXL. С требованиями к кандидатам и «тактико-техническими данными» самой Кэй вы можете ознакомиться на соответствующей страничке (*www.qxl.com/cgi-bin/qxlhome.cgi/EN/QXL/PR/U1010079228/_22398385?placebid*).

Как ни странно, британцы, которых всегда считают чопорными, никаких крутых мер предпринимать не стали, и, наконец, в канун Рождества было объявлено, что победил некто, скрывающийся под ником «sh0rt1e», предложивший ни много ни мало – 1 млрд. фунтов стерлингов, что соответствует примерно полутора миллиардам долларов.

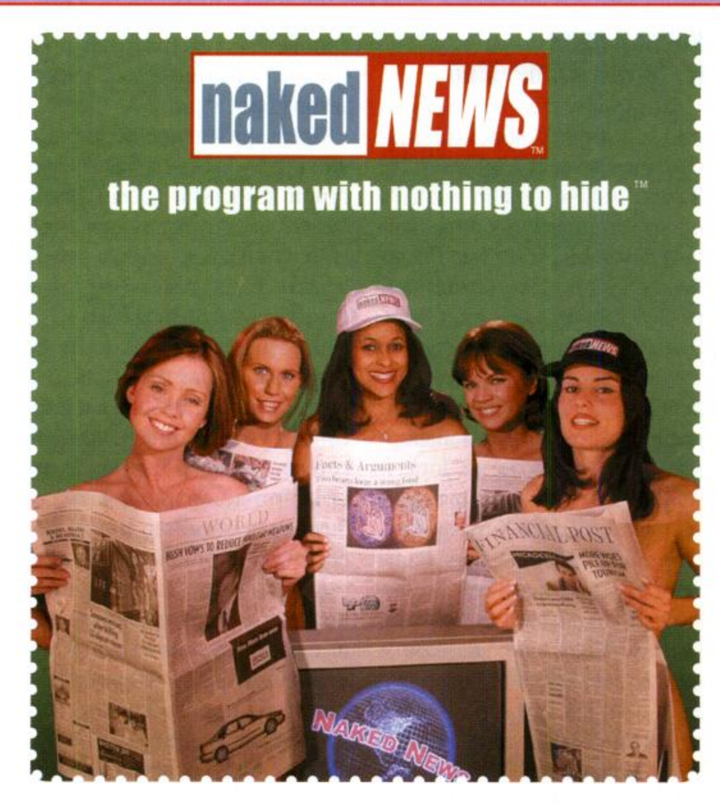
Ранее госпожа Хэммонд сообщала, что в январе наступившего года она собирается встретиться с претендентом, чтобы удостовериться в серьезности его намерений, так что будем ждать дальнейших новостей о ее судьбе. ■

ГОЛАЯ ПРАВДА

Говорят, что «в одну телегу впрячь не можно коня и трепетную лань». Однако события последних месяцев свидетельствуют о том, что, казалось бы, такие далекие друг от друга вещи, как новостное теле- и Internet-вещание и стриптиз могут пребывать в состоянии «мирного сосуществования» в рамках одного проекта, взаимно дополняя и обогащая друг друга.

Одними из первооткрывателей стриптизно-новостного жанра стали, как ни удивительно, российские телевизионщики одного из московских каналов, которые еще в 1999 году начали выпуск в эфир передачи «Голая правда». В процессе рассказа о событиях в стране и в мире одеяние ведущей «таяло на глазах». Говорят, что российские политики даже выстраивались в очередь на живое интервью, чтобы покрасоваться рядышком с обнаженной дивой. Увы, год назад передача приказала долго жить.

Но «эту песню не задушишь, не убьешь». Эстафету россиян подхватили канадцы. Местные Naked News (*www.nakednews.com*) транслируются не только через Всемирную Сеть (стоит это удовольствие $9,95 в месяц и привлекает более 6 миллионов уникальных посетителей), но и по каналам кабельного телевидения. В качестве лозунга авторы передачи выбрали фразу «Программа, которой нечего скрывать».



Горячие итальянцы, известные ценители женских прелестей, ответили своими «Новостями без вуали».

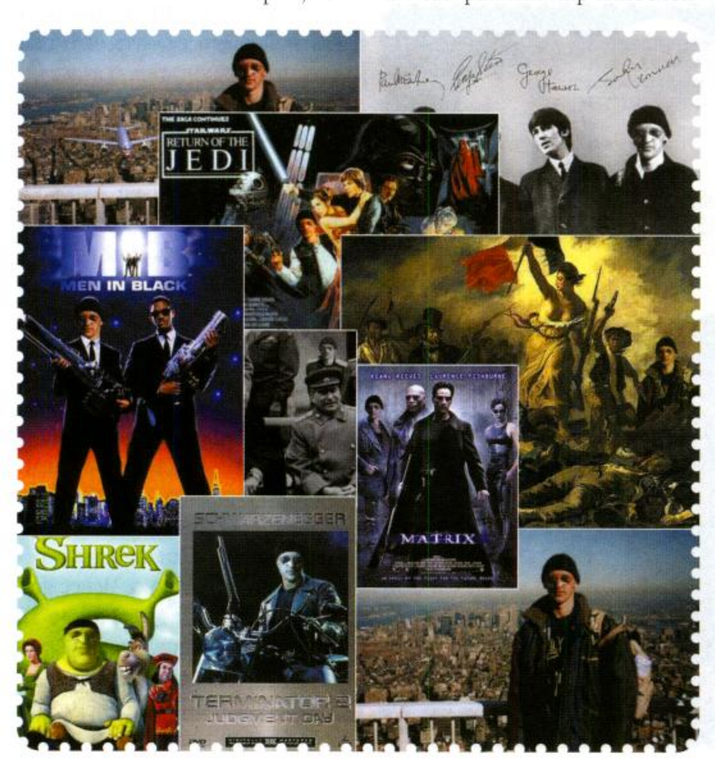
А самый последний эротико-деловой гибрид объявился в Австралии – Market Wrap Unwrapped (*www.marketwrapunwrapped.com*).

«От состояния американского рынка ценных бумаг зависит финансовое благополучие всего мира, поэтому инвесторы в любой точке земного шара желают знать, как поживает этот самый рынок – все эти Доу Джонсы, Насдаки и т. д. Мы не даем советов, это всего лишь сводка новостей. При этом мы стоим на грани порноиндустрии и рынка ценных бумаг. Но все довольно банально – ведь мы показываем лишь «мягкое» порно. Девушки читают рыночные сводки и одновременно раздеваются до конца», – заявил в интервью Reuters менеджер Market Wrap Unwrapped Сэм Рэддок. ■

ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ ДОЛЖНА ЗНАТЬ СВОИХ ГЕРОЕВ

Что это за очкарик в черной вязаной шапочке и с рюкзачком за спиной стоит на смотровой площадке Всемирного торгового центра? За ним отчетливо видны манхеттенские небоскребы, а слева... Ой, смотрите! Никак тот самый авиалайнер, который в черный вторник, 11 сентября, протаранил многострадальное здание. И угораздило же парня оказаться в нужное время в нужном месте. Картинку такого содержания вскоре после трагедии получил один из сетян, причем в поле «тема» почтового сообщения, к которому она была приложена, значилось «найдено на развалинах ВТЦ».

Самое интересное стало известно несколько позже. Выяснилось, что изображенный на фотографии человек обладает поистине уникальными способностями и возможностями. Мало того, что он бессмертен (тонул вместе с «Титаником», присутствовал в эпицентре испытательного взрыва водородной бомбы), так еще и самого Форреста Гампа может переплюнуть, будучи непосредственным участником намного большего, чем знаменитый киногерой, количества важнейших для истории человечества событий (убийства Линкольна и Кеннеди, тайная вечеря, высадка на Луну). Это еще далеко не все. Загадочная личность принялась осваивать заэкранный мир киноблокбастеров и популярных телешоу («Звездные войны», «Властелин Колец», «Матрица»). Ситуацию нельзя было пускать на самотек, и народ взялся за ее отслеживание, знакомя общественность с результатами поисков и выкладывая тонны новых, все более потрясающих воображение картинок на сайтах *Touristguy.com* и *Touristofdeath.com*.



Наши искушенные читатели уже давно догадались, что все обилие иллюстративного материала о «парне-туристе» есть плод творчества «рыцарей Фотошопа». Тем не менее шумиха вокруг него не стихает. Более того, уже объявились претенденты, утверждающие, что именно их лик запечатлен на сотнях графических документов. Первым был 41-летний бразилец Хосе Роберто Пентеадо (обитает в Сан-Паулу), однако венгр Питер, не пожелавший обнародовать свою фамилию, не согласился с латиноамериканцем и даже предоставил в качестве доказательства своей причастности к делу еще несколько фотографий. ■

ЛЮБОВЬ ЗА КЛИКИ

В средние века доблестные рыцари завоевывали сердца Прекрасных Дам своими ратными подвигами, талантливые барды – лирическими шедеврами. А в наш век тотальной интернетизации запросы красавиц изменились – времена, знаете ли, иные наступили.

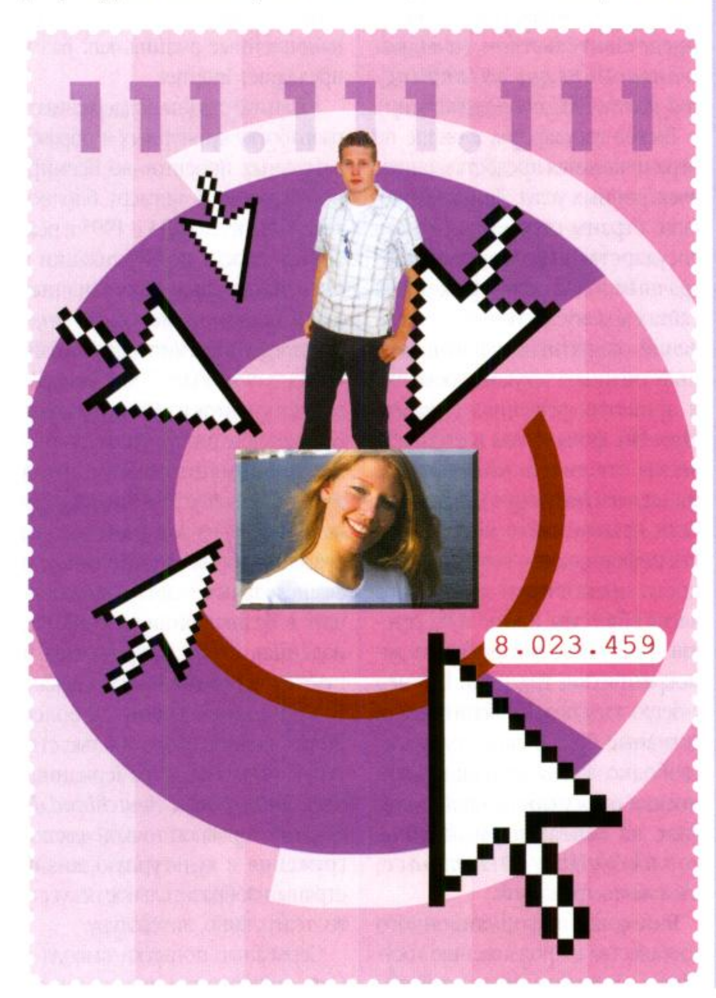
Молодой донжуан по имени Кай из немецкого города Фленсбурга познакомился на дискотеке с девушкой Джулией. Несмотря на свой весьма богатый опыт общения с особами противоположного пола и немалое число побед на этом фронте, Кай, по его словам, впервые влюбился по-настоящему. Однако капризная красавица поставила условие, вполне соответствующее эпохе высоких технологий. Дескать, спать с тобой я буду, но только лишь после того, как на счетчике посещений, установленном на твоем Web-сайте (*www.helftkai.de*), появится красивое число 111 111 111.

Как сообщает Ananova (*www.ananova.com/news/story/sm_468085.html?menu=news.technology*), Кай предпринимает все усилия для раскрутки сайта и призывает на помощь всех пользователей Всемирной Сети. Очень многие уже включились в движение помощи немецкому парню и размещают ссылки на его «вопль о помощи» на своих страницах, в почтовых рассылках и Web-конференциях.

По первоначальным подсчетам Кая, ждать благосклонности коварной искусительницы придется около 100 лет, но бурный поток посетителей заставил его уже дважды пересмотреть эту оценку, в результате чего данное число сначала уменьшилось до 50, а затем и до 30 лет.

Кстати, на сайте Кая можно поглядеть на весьма откровенные фотографии его любимой. Дело в том, что у Джулии жизненные планы связаны с рекламным бизнесом и история с 111 с хвостиком миллионами кликов может ей очень здорово помочь в раскрутке своей персоны.

А раскрутка получается очень даже неслабая. Сайт «Помогите Каю» открылся в июне, и в тот момент, когда готовился этот материал, счетчик отстучал уже более 9 миллионов посещений. ■



ИДЕМ В БАНЮ, А ОТТУДА – В INTERNET

Вы только посмотрите, сколько новых подходов к проблеме выхода во Всемирную Сеть было разработано и реализовано за последние годы. Использование для этого компьютеров в Internet-кафе, ноутбуков и мобильных телефонов теперь уже никого не удивляет и не поражает. В список «подключенных» устройств уже можно заносить и холодильники, и стиральные машины, и микроволновые печи. А как вы думаете, куда внедряют нынче Internet горячие финские парни. Догадаться нетрудно. Конечно – в баню. Кто знает, может изобретение финнов приживется и на нашей почве, ведь брат-славянин тоже страсть как любит попариться и в русской баньке, и в финской сауне.

Короче говоря, компания Media Tampere (*www.media-tampere.fi*) ведет работы по «обинтерначиванию» саун. Дело в том, что местные жители настолько любят попариться, что даже деловые переговоры нередко проводятся «под паром». Автор идеи Internet-сауны Ярко Лумио считает, что его детище будет пользоваться большой популярностью.

Поскольку, по мнению изобретателей, будущие клиенты станут не только развлекаться, но и заниматься бизнесом, предусматривается устанавливать в саунах как мониторы, так камеры для проведения видеоконференций. Для защиты нежной аппаратуры от пара и жара будут сконструированы прозрачные экраны.

Вас может заинтересовать вопрос о том, не возникнут ли у парящихся в Internet-сауне проблемы морально-этического порядка, связанные с передачей в «прямой эфир» сами понимаете какой картинки. Об этом аспекте предусмотрительные финны тоже подумали. Видеокамеры будут устанавливаться таким образом, чтобы брать «по верхушкам», тем самым ничего недозволенного в трансляцию не попадет. ■

Граждане Сети

— Позвольте узнать, здесь крепостная экспедиция? — сказал Чичиков.
— Здесь, — сказал Иван Антонович, поворотил свое кувшинное рыло и приложился опять писать.
Н. В. Гоголь. Мертвые души

Лилия Виноградова

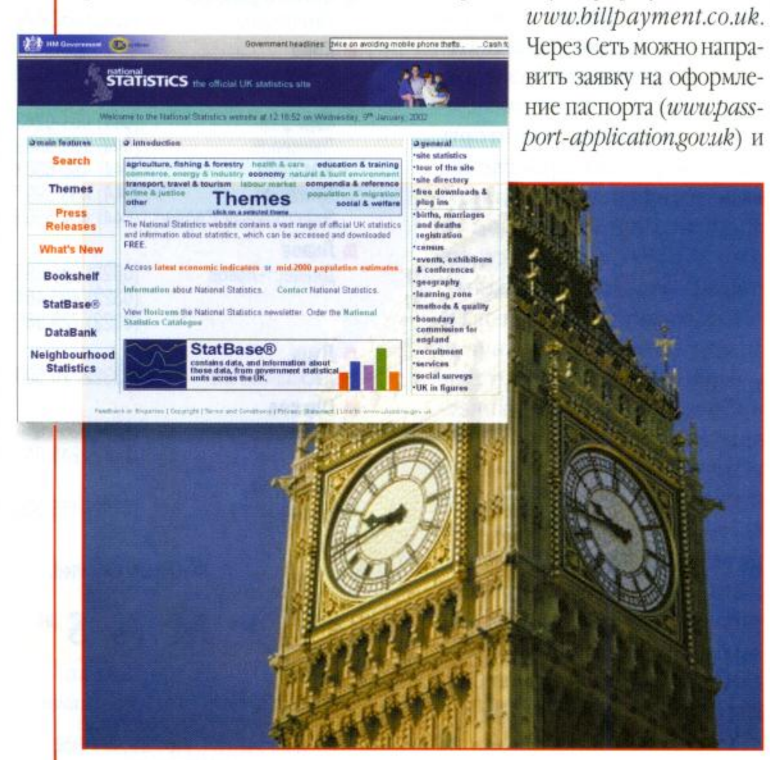
Пользователи Сети космополитичны: для них важны не национальная и государственная принадлежность Internet-ресурса или услуги, а их информационная ценность и полезность. Ситуация меняется, когда речь заходит о том, что может предложить государство своим гражданам во Всемирной Паутине.

ЭЛЕКТРОННОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО

Рядовому гражданину приходится сталкиваться с государством в лице его полномочных представителей – чиновников. Эти встречи вряд ли можно отнести к приятным моментам нашей жизни: очереди в государственных учреждениях, волокита и, что греха таить, взятки – знакомы всем. Использование Internet для предоставления услуг и информации могло бы свести к нулю контакты с чиновниками и сэкономить время и средства граждан.

Перевести государственное управление на новый технологический уровень стремятся многие страны. В июне 2000 г. главы государств Большой восьмерки приняли «Окинавскую хартию глобального информационного общества» (*www.dotforce.org/reports/it1.html*), в которой сформулированы направления внедрения информационных технологий в жизнь человечества. Но, пожалуй, доступнее всего идею информатизации государства изложил канцлер Германии Герхард Шредер: «Бегать должны данные, а не граждане».

В Великобритании, например, уже сегодня налоговую декларацию можно подать, заполнив интерактивную форму на сайте *www.billpayment.co.uk*. Через Сеть можно направить заявку на оформление паспорта (*www.passport-application.gov.uk*) и раздобыть информацию для решения проблем, возникающих во многих жизненных ситуациях: переезд, получение водительских прав, рождение ребенка, поиск работы (*www.ukonline.gov.uk/online/ukonline/leHome*). Но все это меркнет по сравнению с возможностью запросить через Internet лицензию на отлов рыбы, которая тоже успела обзавестись сетевым представительством (*www.ea-transactions.gov.uk/angling/rod_license/FRLicencePageIntro.asp*).



Выход государства в online не ограничивается предоставлением электронных услуг. Демократические страны стремятся сделать государственные органы «прозрачными» для своих граждан: на сайтах правительственных учреждений оперативно размещается информация о текущих событиях и принятых решениях (*www.info.gov.hk*), финансовая и статистическая отчетность (*www.statistics.gov.uk, www.fedstats.gov*). Используя Сеть, правительство может донести информацию о своей деятельности практически до каждого члена общества. Кроме того, сетевая среда позволяет развивать демократические традиции. Пример e-democracy подают политически активные британские граждане, свободно высказывающие свои мнения о государственной политике на сайтах *www.ukonline.gov.uk/online/citizenspace, www.democracy.org.uk*.

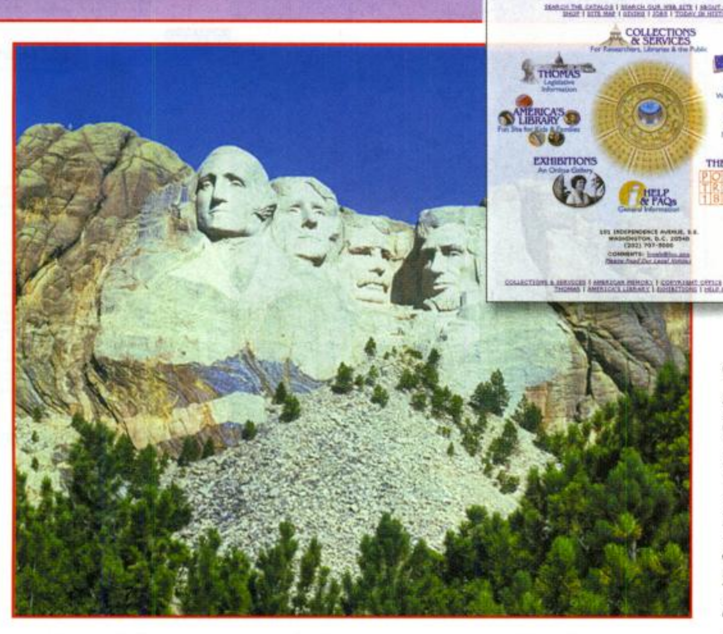
Внимание информационного сообщества к продвижению государств в Internet возрастает. Выразили свою заинтересованность в реализации проектов электронных правительств такие гиганты IT-индустрии, как IBM (*www.ieg.ibm.com*), Oracle (*e-gov.uk.oracle.com*), Microsoft (*www.microsoft.com/rus/government*). Международная премия Webby (*www.webbyawards.com*) в 2001 году к списку номинаций добавила «Правительство и законодательство». Все это – верный признак того, что активность государств в XXI веке может быть направлена в «мирное» русло сетевого взаимодействия с гражданами, и, возможно, до сих пор узнаваемый образ бюрократа – «Иван Антонович кувшинное рыло» – в информационном обществе станет исключительно литературным персонажем.

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО

Государство обязано обеспечить одно из прав гражданина современного общества – право на получение информации. На знания не может распространяться частная собственность, они должны быть достоянием всего человечества. Механизм, который позволяет «совместно использовать» накопленные знания, как раз и предлагает Internet.

Развитые страны поддерживают разработку культурных и образовательных проектов во Всемирной Паутине. К примеру, библиотека Конгресса США с 1995 г. реализует проект по публикации в Сети материалов, посвященных американской истории (*memory.loc.gov*). Для читающей публики доступны более 7 млн. цифровых документов из 100 коллекций. Британская библиотека открыла информационный портал *www.bl.uk/collections/newspaper/newscat.html*, на котором собраны сведения обо всех ежедневных и еженедельных газетах, выходивших в Великобритании с 1801 г., изданиях стран Содружества и газетах на славянских языках. В Web-архиве хранится более 20 тыс. полос и около 500 тыс. статей. Портал «Культура Германии» *www.kulturportal-deutchland.de* служит отправной точкой для погружения в культурную жизнь страны: изобразительное искусство, театр, кино, литературу.

Серьезные попытки вывода в Сеть информации предпринима-



ются и в научной сфере. Массачусетский технологический институт объявил о начале осуществления программы OpenCourseWare (*web.mit.edu/ocw*), которую ректор Чарльз М. Вест (Charles M. Vest) назвал «беспрецедентным вызовом «приватизации знаний». Для бесплатного доступа предполагается выставить материалы к 5000 курсов, читаемых в институте.

Гигантский проект *www.gbif.org* реализуют исследователи из 24 стран. Его цель – собрать в одной базе данных информацию обо всех известных сегодня биологических видах (а их около 1,75 млн.) и сделать ее доступной в Internet.

Получить выигрыш от использования Сети может каждый человек, даже если его интересы далеки от научных и культурных задач мирового масштаба. Internet проник даже в такую традиционную сферу, как медицина, породив новое направление – телемедицину. Теперь врач может проконсультировать больного, общаясь с ним в online. Да и пациенту по силам самостоятельно разобраться во многих вопросах благодаря открытому доступу к медицинским базам данных (*www.nhsdirect.nhs.uk*). Неординарное сетевое мероприятие проводит Нью-Йоркский департамент здравоохранения (*www.nyc.gov/html/doh/home.html*): чтобы загодя информировать население об опасностях для здоровья, его сотрудники регулярно инспектируют все пункты общественного питания города и заносят результаты тестирования в базу данных, доступ к которой открыт для заботящихся о собственном желудке и самочувствии граждан.

Internet вошел во все сферы человеческой деятельности, и благодаря открытости и широкой доступности Сети впервые в истории может осуществиться давняя мечта об утопической стране равных возможностей.

ЦИФРОВОЕ НЕРАВЕНСТВО

Приобщение населения к информационным технологиям происходит неравномерно как внутри отдельных стран, так и среди разных государств. Давно замечено, что у богатого образованного молодого белого мужчины гораздо больше шансов овладеть компьютерными премудростями, чем у неграмотной бедной старой женщины Востока. Это очевидное, на первый взгляд, явление называется цифровым неравенством и серьезно изучается. Преодолевать цифровой барьер важно, потому что люди, не умеющие пользоваться компьютером и не понимающие, как и для чего его можно применять, в информационном веке могут запросто оказаться оторванными от жизни.

Пути ликвидации компьютерной безграмотности изучаются в рамках различных исследовательских проектов: от глубоко теоретических, как, например, в Массачусетском технологическом ин-

УКРАИНА НА КАРТЕ WEB

Следует помнить, что слово «демократия», которое часто употребляется в современных средствах массовой информации, — это совсем не то слово «демократия», которое было распространено в XIX и в начале XX века. Это так называемые омонимы; старое слово «демократия» было образовано от греческого «демос», а новое — от выражения «demo-version».

В. Пелевин. Generation «П»

Украинские государственные структуры предприняли попытки выхода в Сеть. Этот факт уже обнадеживает, хотя недостаточно только «застолбить» место для сайтов учреждений: на такое способно любое государство. Чтобы завоевать внимание свободных серферов, нужно наполнить виртуальные представительства реальной информацией. С этим дело обстоит пока неважно: зачастую сайты государственных ведомств разрабатываются не для «употребления» собственными гражданами, а для «демонстрации» вышестоящему начальству. Нередко они напоминают стенгазеты советских времен, выполненные, в соответствии с веянием времени, в электронном виде. К сожалению, нет такого закона, по которому чиновник обязан предоставлять сетянам актуальную информацию в Internet. Поэтому основные усилия прикладываются в художественно-оформительском направлении. Это ведет к злоупотреблениям тяжеловесной графикой, девальвации государственной символики, используемой в качестве фоновых рисунков, режущему глаз неумеренно-патриотическому применению двух волшебных цветов — желтого и голубого.

Информационным наполнением может похвастаться сайт Верховной Рады (*www.rada.kiev.ua*). Пытливому избирателю будет интересно проследить за плодами трудов своего депутата — результаты голосований хранятся в базе данных и выдаются по запросу пользователя (*oracle.rada.gov.ua:2000/radac/d_index*).

Многообещающим в деле популяризации Сети среди управленцев выглядит сайт Государственного комитета связи и информатизации (*www.stc.gov.ua*). Среди любопытных материалов, хранящихся на его необозримых (в рамках одной статьи) просторах, нашлись рекомендации областным администрациям для разработки Web-страничек (*www.stc.gov.ua/_info/met_of_site.pdf*). Их с большой для себя пользой прочтут не только сотрудники соответствующих государственных органов, но и учащиеся средних школ, ПТУ и другие



сайтостроители, не имеющие высшего строительного образования. Там все правильно написано и об ошибках правописания, и о графике. Очень своевременный документ.

А вот с сайтом Министерства образования и науки (*www.education.gov.ua*) в последнее время творится нечто ужасное: только было он порадовал нас рассказом о высшем образовании в Великобритании и базой данных вузов Украины, как снова перешел в свое основное состояние «under construction», а затем возродился, но уже почему-то без демократических аксессуаров в виде форума по проблемам высшей и средней школы. По части культурных начинаний среди государственных учреждений отметилась небольшим литературным проектом библиотека им. Вернадского (*www.nbuv.gov.ua/eb/dd.html*).

Станет ли Украина участником процесса информатизации или будет плестись в хвосте среди попутчиков и сочувствующих, зависит не только от государства. Подключиться к этому процессу должны и частные структуры, и просто неравнодушные граждане. Нужно только решить, какую цену готово заплатить общество за вступление в информационный век и что конкретно может сделать для этого каждый из нас?

ституте (*web.mit.edu/crcp/ccp.html*), до приближенных к реальной жизни людей – «Компьютеры дома» (*www.computersinhomes.org.nz*). В ходе новозеландского эксперимента 25 семей получили компьютеры, подключенные к Internet, с установленными Windows 95, MS Works, MS Word и бесплатно распространяемыми учебными и игровыми программами. Исследователям было интересно все: сколько времени тратят родители и дети на работу с компьютером, какие его возможности востребованы больше всего, какие программы используются наиболее активно. На настоящий момент ученые едины во мнении: именно Internet позволяет пользователям самостоятельно преодолевать цифровую пропасть на пути к компьютерной грамотности. Как в свое время Кольт уравнял сильного и слабого, сегодня Internet дает одинаковые возможности жителю крупного города и небольшой деревни. Шанс получить знания есть у каждого. Нужно только им воспользоваться.

ЗАЩИТА ИНФОРМАЦИИ

К сожалению, информационная революция наряду с борцами за цифровое равенство породила борцов за цифровую вседозволенность – хакеров. Как защитить граждан от компьютерных преступников, как регулировать поведение в виртуальном сообществе – такие проблемы сегодня стоят перед многими государствами.

Защита информации, хранящейся в электронной форме, предполагает разработку специальных программ и аппаратуры. Сложность заключается в том, что неискушенный пользователь об этом знает мало и зачастую не понимает, каким образом работают механизмы защиты в компьютерных системах и сетях. Поэтому появляются мифы о всемогуществе компьютерных преступников и беззащитности компьютеров перед хакерской угрозой. Знание методов защиты информации позволило бы людям преодолеть страхи и перенести часть своей деятельности в виртуальное пространство.

Частично завесу таинственности приподняла компания RSA Security (*www.rsasecurity.com*). Она



демонстрирует широкой аудитории степень надежности алгоритма RSA, использующегося для шифрования данных. Все желающие могут попробовать взломать шифр. Время и силы, требующиеся для решения этой задачи, говорят сами за себя.

Корпорация Symantec предлагает пользователям Internet определить защищенность компьютера перед различными угрозами безопасности (*security1.norton.com/us*) и, естественно, свое программное обеспечение для решения этих проблем.

Заботу о безопасности в информационном пространстве должны взять на себя и государственные службы. Для надежного предоставления электронных услуг необходимо запустить сетевые эквиваленты процедур, применяющихся в offline. К примеру, состояние анонимности, в которое легко может перейти любой пользователь Сети, нужно уравновесить столь же простым механизмом установления личности (аутентификации), при условии, конечно, что и личность, и сторона, оказывающая электронные услуги, в этом заинтересованы. Прорыв в организации государственных служб аутентификации осуществили Австралия (*www.govonline.gov.au/projects/publickey/Gatekeeper-Accreditation.htm*, *www.hic.gov.au*), Великобритания (*www.gateway.gov.uk*), Гонконг (*www.hongkongpost.gov.hk*) и Нидерланды (*www.pkioverheid.nl*).

Все эти мероприятия защиты носят сугубо технологический характер. Но чтобы оградить свой дом от грабителей, недостаточно установить дверной замок, необходимы законы, которые определяли бы границы дозволенного. Работа над информационными кодексами ведется в различных странах, в том числе и в Украине. От того, как быстро они будут приняты и насколько будут соответствовать реалиям информационного мира, зависит наша с вами безопасность не только в виртуальном, но и в реальном пространстве. ■

ЗАДАЧИ ГОСУДАРСТВ В XXI ВЕКЕ (по материалам www.e-envoy.gov.uk)

Страна	Цель	Дата реализации, год	Сайт электронного правительства
Австралия	Все правительственные службы будут доступны через Сеть	2001	www.govonline.gov.au
Великобритания	Электронный доступ к 100% государственных сервисов	2005	www.ukonline.gov.uk
Германия	Все административные услуги, которые могут предоставляться через Сеть, будут доступны в электронной форме	2005	www.bund.de
Гонконг	90% услуг, пригодных для предоставления через Сеть, будут поданы в электронном варианте	2003	www.esd.gov.hk
Ирландия	Все наиболее сложные интегрированные услуги доступны в Сети	2001	www.irlgov.ie
Италия	Вывод в Сеть: ■ сервисов для бизнеса ■ сервисов для граждан	 2001 2002	www.governo.it
Канада	Все ключевые государственные услуги будут доступны в Сети	2004	www.canada.gc.ca
Китай	80% административных сервисов муниципалитетов будут доступны через Internet	2005	–
Нидерланды	Не менее 25% услуг центрального и местного уровней будут доступны в электронной форме	2002	www.overheid.nl
США	Электронный доступ к государственным сервисам и документам	2003	www.firstgov.gov
Финляндия	Основная часть запросов и форм может быть отправлена в электронной форме	2001	virtual.finland.fi
Франция	Все государственные учреждения должны предоставить открытый доступ к правительственным услугам и документам	2000	www.service-public.fr
Япония	Построить электронное правительство	2003	www.e-gov.go.jp

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Будет ли корректно работать в Windows XP драйвер видеокарты, предназначенный для Windows 9x?

Василий, Киев

К сожалению, драйверы для Windows 9x/Me в Windows XP работать не будут вообще. Она либо откажется их устанавливать, либо не «признает» устройства под их управлением. А вот драйверы для Windows 2000 в большинстве случаев подойдут. Правда, Windows XP выдаст аварийное сообщение об отсутствии формальной совместимости (сертификации), но сможет задействовать устройство. Стопроцентной гарантии работоспособности, разумеется, нет, поэтому лучше все же загрузить из Internet специальный драйвер для Windows XP.

Я приобрел «ДПК–CD. Декабрь». Подборка ПО и драйверов мне пришлась по душе, а вот с демонстрационными версиями – проблема, причем не только в этом выпуске. Stronghold зависает при загрузке аналогично New York Race. В Rally Trophy я смог чуть-чуть проехать, но как только съехал с трассы – все. Причем зависает вся система, и спасает только Reset. Мой компьютер, конечно, далеко не самый современный, но все требования с лихвой удовлетворяет.

Максим, Киев

Аварийная остановка ПК в начале игры (вернее, после загрузки уровня и попытки отрисовать трехмерное изображение) – один из возможных признаков отсутствия, неправильной настройки либо неверного выбора графического API (Direct3D или OpenGL). Проверьте, какой из них требует игра, убедитесь, что он у вас есть и правильно работает (например, с помощью апплета, который запускается командой dxdiag в командной строке), и выберите его в опциях игры. Если игра немного работает, а потом зависает – опять-таки, может быть, проблема с некорректной работой драйверов графического адаптера или чипсета материнской платы и их следует обновить. Свежие версии DirectX и многих драйверов мы регулярно выкладываем на ДПК-CD.

«Игровые Оскары 2001»



Церемония награждения

Олег Данилов, Сергей Светличный

Прошедший 2001 год оказался необычайно богатым на качественные игровые продукты. Выбрать лучшие в 19 категориях «Игровых Оскаров» в этот раз было очень трудно, но, тем не менее, голосование редакции «Домашнего ПК» и авторов нашего журнала, регулярно пишущих на игровую тематику, состоялось, и, как нам кажется, его результаты – весьма объективные. Мы предлагаем вам еще раз взглянуть на игры прошлого года, имена которых теперь навечно вписаны в историю электронных развлечений.

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«Wizardry 8: Возвращение легенды» (Sir–Tech Canada/«Бука»)
«Тропико» (PopTop Software/GOD Games/Take 2/«Логрус.ру»/«1С»)
«Тупые пришельцы» (Xilam/Ubi Soft/Nival Interactive/«1С»)
«Европа 1492–1792» (Paradox Entertainment/Snowball.ru/«1С»)
«Атлантида III» (Cryo/Nival Interactive/«1С»)

Нам очень приятно отметить, что локализаций западных игр в 2001 году было не просто много, а очень много. Всего, по нашим подсчетам, издателями СНГ выпущено около 40 качественных западных продуктов на русском языке, среди которых – и хиты первой величины. Кроме того, в прошедшем году значительно сократилось время между появлением оригинальных английских (немецких и т. д.) и русскоязычных версий игр и существенно выросло качество самих переводов и озвучивания.

Среди всех локализаций нам особо хочется отметить работу компании «Бука» над игрой «Wizardry 8: Возвращение легенды» – на сегодня это самая масштабная локализация в СНГ, и хотя идеальной ее назвать нельзя, сам факт появления такого проекта и объем проделанной «Букой» работы поражает.

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ (СНГ) ИГРА

«Ил-2. Штурмовик» («1С: Maddox Games»/«1С»)
«Демиурги» (Nival/«1С»)
«Дальнобойщики 2» (SoftLab Nsk/«1С»)
Venom. Codename: Outbreak (GSC Game World/«Руссобит–М»)
«СамоГонки» (K–D LAB/«1С»)

Пожалуй, в следующем году категорию «Лучшая отечественная игра» можно будет совершенно спокойно упразднить. Игры, сделанные в СНГ, сегодня уже свободно чувствуют себя и в ряду с многобюджетными блокбастерами западного производства, а порой и превосходят их. Опять-таки отечественных игр стало больше, и они теперь значительно лучше. И пусть пока нашим разработчикам не удается делать продукты совсем без ошибок – прогресс налицо.

Все без исключения выдвинутые на соискание звания проекты достойны его, но отмечаем мы игру, которая заставила молодое поколение заинтересоваться историей собственной страны, штудировать военные мемуары и вспомнить подвиг своих дедов, победивших в небе Великой Отечественной хваленых асов Люфтваффе – «Ил-2. Штурмовик». Браво, «1С»!

ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

Max Payne (Remedy Entertainment/GOD Games/Take 2)
Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter/Nerve/id Software/Activision)
«Ил-2. Штурмовик» («1С: Maddox Games»/«1С»)
Aquanox (Massive Development/Fishtank)
Black & White (Lionhead Studios/Electronic Arts)

Производительность современных компьютеров возрастает с каждым днем, и у разработчиков игр появилась, наконец, возможность создавать действительно достоверное, почти неотличимое от реальности игровое окружение.

И больше всего в этом преуспели создатели замечательного шутера Max Payne, поразившего всех игроков настоящими кинематографическими спецэффектами, которые можно было увидеть раньше лишь в высокобюджетных голливудских боевиках.

ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО И ЗАСТАВКИ)

Anachronox (Ion Storm/Eidos)
Stronghold (Firefly Studio/GOD Games)
Desperados: Wanted Dead or Alive (Spellbound Software/Infogrames)
«Ил-2. Штурмовик» («1С: Maddox Games»/«1С»)
MYST III: Exile (Presto Studios/Ubi Soft)

Во многих играх анимационные и видеовставки выполняют вспомогательную роль, просто-напросто иллюстрируя ключевые моменты сюжета. И большинство претендентов на приз за лучшую операторскую работу – не исключение.

Лишь в Anachronox видеовставки являются неотъемлемой частью игрового процесса, наполняя игру необычайным шармом и юмором.

Пожалуй, без этих небольших роликов, общая продолжительность которых, кстати, составляла около 2 часов, Anachronox бы потерял львиную долю своего очарования.

ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

«Дальнобойщики 2» (SoftLab Nsk/«1С»)
Tropico (PopTop/GOD Games/Take 2)
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (Troika Games/Sierra)
Desperados: Wanted Dead or Alive (Spellbound Software/Infogrames)
Myth III-The Wolf Age (Mumbo Jumbo/GOD Games/Take 2)

Очень часто музыкальное сопровождение в играх характеризуется емким словом «функциональное», то есть оно есть и играть не мешает. К счастью, остались еще игры, в которых музыка – это неотъемлемая часть геймплея, создающая настроение, вдохновляющая на подвиги и помогающая побеждать. Музыка во всех перечисленных выше играх именно из этой категории. И струнный камерный квартет Arcanum, и стилизованные под «латинос» мелодии Tropico и... heavy-metal «Арии» в «Дальнобойщиках 2». Именно последняя, по нашему мнению, идеально подходит к игре и создает тот неповторимый настрой, который, кажется, физически помогает вам управлять многотонным грузовиком.

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

NHL 2002 (EA Sports)
«Дальнобойщики 2» (SoftLab Nsk/«1С»)
Black & White (Lionhead studios/Electronic Arts)
Myth III: Wolf Age (Mumbo Jumbo/GOD Games/Take 2)
«Шторм» («MADия»/«Бука»)

Слава Богу, давно прошли те времена, когда игры, как и кинематограф начала века, были немыми. Но тем не менее до сих пор выходит множество игр, звук в которых не вызывает никаких особых эмоций, – он есть, и этого зачастую достаточно.

К сожалению, в этом году не было игр, равных по классу великой Thief II, в которой звук был, пожалуй, наиглавнейшим игровым компонентом. Из всех претендентов 2002 года мы решили выбрать NHL 2002 – звук в ней действительно создает то азартное и праздничное настроение, которое бывает во время больших спортивных состязаний.

ЛУЧШАЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА

Democratus, Anachronox (Ion Storm/Eidos)
Paco, Anachronox (Ion Storm/Eidos)
Mr. White и Mr. Black, Black & White (Lionhead Studios/Electronic Arts)
Sam Williams, Desperados: Wanted Dead or Alive (Spellbound/Infogrames)
Aroh, Dragonriders: Chronicles of Pern (Red Storm/Ubi Soft)

Пословица «Короля делает свита» во многом верна. Главный герой игры просто должен быть окружен яркими запоминающимися персонажами второго плана. Больше всего таких колоритных персон, по нашему мнению, оказалось в RPG Anachronox, и самая яркая из них... планета Democratus. Даже сама идея использования карликовой планеты в качестве одного из героев игры достойна поощрения – так что, как нам кажется, приз в данном случае совершенно заслужен.

ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ

Konoko, Oni (Bungie/Take 2/«Бука»)
Kate O'Hara, Desperados: Wanted Dead or Alive (Spellbound/Infogrames)
Fatima, Anachronox (Ion Storm/Eidos)
Melissan, Throne of Bhaal (Bioware/Interplay)
Stilleto, Anachronox (Ion Storm/Eidos)

Традиционно приз в данной номинации достается эффектным сексапильным женщинам, больше похожим на живые манекены, а не на настоящих людей. Но в этом году пальму первенства подавляющим большинством голосов было решено отдать Konoko – как оказалось (честно говоря, для нас самих это стало неожиданностью), жанр японской анимации (анимэ) не так уж и далек от нашего народа. Угловатая девушка-подросток с зелеными глазами и фиолетовыми волосами играючи справилась с роковыми красотками более традиционной европейской внешности – даже несмотря на свою, скажем так, не совсем человеческую сущность (а может, и наоборот, благодаря ей).

ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ

Sly Boots, Anachronox (Ion Storm/Eidos)
Max Payne, Max Payne (Remedy Entertainment/GOD Games/Take 2)
Serious Sam Stone, Serious Sam (GOD Games)
Raziel, Soul Reaver 2 (Crystal Dynamics/Eidos)
B. J. Blazkowicz, Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter/Nerve/id SoftwareActivision)

Трое из пяти претендентов на лучшую мужскую роль – супергерои без страха и упрека, шутя расправляющиеся с толпами противников. Но супермены нынче уже не котируются – победителем в данной номинации оказался частный детектив-неудачник, по сути, полная противоположность всем и всяческим героическим освободителям кого-то, спасителям чего-то и борцам за идею (неважно какую). Встречайте – Сильвестр Бочелли, или просто Sly Boots.

ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ (СЮЖЕТ)

Anachronox (Ion Storm/Eidos)
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (Troika Games/Sierra)
«Wizardry 8: Возвращение легенды» (Sir-Tech Canada/«Бука»)
Gothic (Piranha Bytes/Phenomedia/Xicat)
Black & White (Lionhead Studios/Electronic Arts)

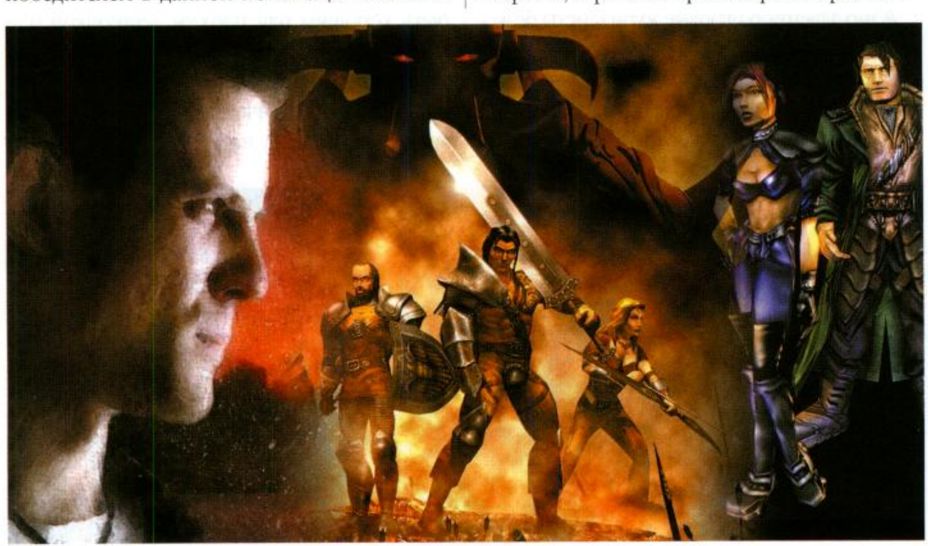
В списке претендентов на звание лучшего сюжета года налицо доминирование ролевых игр, и ничего странного здесь нет – до сих пор именно этот жанр преподносит нам наибольшее количество игр с сильным сюжетом. А вот то, что такие амбициозные проекты, как традиционные CRPG Arcanum и Wizardry 8, оказались «подвинуты» с пьедестала игрой в жанре «японская RPG», вполне может вызвать очередную волну ожесточенных споров на тему PC vs. consoles. Что ж, милости просим на наш форум *itc.ua/forums*.

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА «МИКС»

Black & White (Lionhead Studios/Electronic Arts)
«Демиурги» (Nival/«1С»)
«Дальнобойщики 2» (SoftLab Nsk/«1С»)
Stronghold (Firefly Studio/GOD Games)
«СамоГонки» (K–D LAB/«1С»)

Характерно, что все представленные в этой номинации игры – с элементами стратегии, впрочем, схожая ситуация наблюдалась и в прошлом году. Как показал опыт, именно стратегическая составляющая наиболее безболезненно имплантируется в игры других жанров.

А победителем с очень большим отрывом стала Black & White – игра гениального Питера Молинье, одинаково восторженно встреченная и прожженными фанатами RTS, и домохозяйками. Стратегия, имеющая черные и белые стороны, стратегия–философская притча.



ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ ИЛИ ВОЕННАЯ ИГРА

Sid Meier's Civilization III (Firaxis/Infogrames)
Tropico (PopTop Software/GOD Games/Take 2)
Commandos II: Men of Courage (Pyro Studios/Eidos)
Battle Realms (Liquid Entertainment/Ubi Soft)
Myth III: Wolf Age (Mumbo Jumbo/GOD Games/Take 2)

Безусловно, 2001 год был Годом Стратегии. Число вышедших RTS просто поражало воображение, и выбрать из них пять претендентов было очень и очень нелегко. Тем не менее приятно, что в это число вошли обе такие редкие сейчас походовые стратеги. Более того, одна из них – Sid Meier's Civilization III – и выиграла приз. Что помогло ей – фамилия великого гейм-дизайнера в названии, идеальный геймплей, ностальгия по старым добрым временам Intel 286 – сказать трудно. Победа «Цивилизации» только еще раз подтверждает поговорку: «Новое – это хорошо забытое старое».

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР

«Ил-2. Штурмовик» (1C:Maddox Games/«1C»)
Microsoft Flight Simulator 2002 (Microsoft)
NHL 2002 (EA Sports)
Rally Trophy (Bugbear Entertainment/JoWooD)
FIFA 2002 (EA Sports)

Жанр, по которому игровые консоли еще долго не смогут тягаться с персональными компьютерами, – симуляторы. Симулятор, не имеющий на сегодня конкурентов, – «Ил-2. Штурмовик». И пусть эту игру ругают за многочисленные ошибки, главное – в нее хочется играть, и, полетав хоть один раз, вас снова и снова потянет в небо. И только за то, что в «Ил-2» мы сражаемся за свою Родину, он заслуживает награды, пусть и не «Звезды Героя», но звания «Лучший симулятор».

ЛУЧШАЯ АДВЕНТЮРА

MYST III: Exile (Presto Studios/Ubi Soft)
Dragonriders: Chronicles of Pern (Red Storm/Ubi Soft)
«Шизм. Мистическое путешествие» (Avalon/Dreamcatcher/Amber)
«Атлантида III» (Cryo/Nival/«1C»)
The Mystery of the Druids (House of Tales/CDV)

Жанр адвентюр игровые журналисты безуспешно хоронят уже не первый год, но он, вопреки всяческим прогнозам, все еще жив. Что ж, пока в нем появляются такие игры, как MYST III: Exile, победитель голосования этого года, – жанр имеет право на жизнь. Безумно красивая и просто безумная адвентюра не имела конкурентов в 2001. И не стоит говорить, что выигрыш MYST III – заслуга его именитого предка, игра сама по себе достойна нашего выбора.

ЛУЧШАЯ ACTION/RPG

Severance: Blade of Darkness (Rebel Act/Codemasters)
Throne of Darkness (Click Entertainment/Sierra)
Summoner (Volition/THQ)

Как ни странно, action/RPG, которые большинством игроков со времен Diablo воспринимаются как полноценные ролевые игры, в этом году было очень немного, и среди всего трех претендентов, которых нам удалось отобрать, безусловно, Severance: Blade of Darkness – самая достойная.

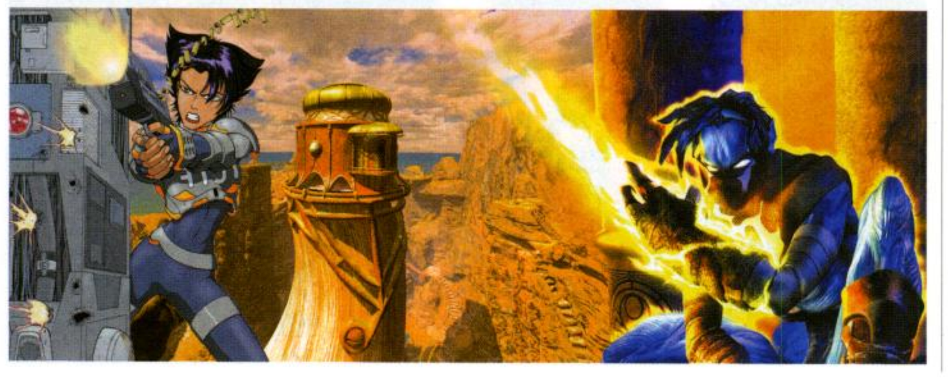
Игра – духовный наследник великой Die by the Sword просто поразила нас многообразием боевых приемов, интересными и опасными противниками, потрясающей физикой мира и удивительной игрой света и тени. Чистое, незамутненное магией фехтование, постоянное напряжение схваток, и в итоге – победа.

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (Troika Games/Sierra)
«Wizardry 8: Возвращение легенды» (Sir-Tech Canada/«Бука»)
Gothic (Piranha Byte/Phenomedia/Xicat)
Anachronox (Ion Storm/Eidos)
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (Stromfront Studios/Ubi Soft)

Что бы ни говорили поклонники творчества профессора Дж. Р. Р. Толкиена, фэнтэзи уже порядком надоела любителям ролевых игр. Именно поэтому любые отклонения от привычных сказочных сюжетов воспринимаются как манна небесная. Fallout, System Shock II, Deus Ex (две последние – лауреаты «Игровых Оскаров» 1999 и 2000 гг.) и теперь Arcanum.

Сумасшедший мир, в котором магия и технология борются друг с другом, самобытная атмосфера «парового панка» – пожалуй, подобной игры мы еще не видели. Игра, в которой, как и в Fallout, возможно практически все – быть хорошим или плохим, одиночкой или предводителем большого отряда, магом или техником... Именно за необычный мир steampunk и за неограниченную свободу действий все и полюбили эту игру.



ЛУЧШАЯ ACTION/ADVENTURE

Soul Reaver 2 (Crystal Dynamics/Eidos)
Harry Potter and The Philosopher's Stone (Know Wonder/Electronic Arts)
Project Eden (Core Design/Eidos)
Alone in the Dark: The New Nightmare (Darkworks/Spiral House/Infogrames)
Ewil Twin (In Utero/Ubi Soft)

Этот типично консольный жанр переживает на PC не лучшие времена – по большому счету, победу Soul Reaver 2 можно было с легкостью предсказать еще до начала голосования, поскольку остальные претенденты до звания «лучшей игры» явно не дотягивают. Лишь неожиданно появившийся в конце года SR2 спас жанр – очередная часть игры, повествующая о похождениях «хорошего вампира», получилась действительно интересной и, безусловно, достойной титула «лучшая action/adventure».

ЛУЧШАЯ ACTION/ARCADE

Max Payne (Remedy Entertainment/GOD Games/Take 2)
Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter/Nerve/id SoftwareActivision)
Serious Sam: the First Encounter (Croteam/GOD Games/Take 2)
Operation Flashpoint: Cold War Crisis (Bohemia Interactive/Codemasters)
Venom. Codename: Outbreak (GSC Game World/«Руссобит-М»)

Второй по популярности жанр – action – в этом году «отметился» целой серией великолепных игр, каждая из которых достойна звания лучшей. Но голосование показало, что ближе всех нам безумные приключения полицейского Макса Пейна.

Эту игру мы ждали очень долго – больше трех лет, а прошли всего за 10 часов. Обидно, но... Max Payne ценен тем, что теперь, говоря о новых играх, мы будем сравнивать их с Максом, забыть которого просто невозможно.

ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА

Несмотря на то что в начале этого материала мы сказали, что отличных игр в 2001 году было более чем достаточно, выбрать лучшую из них оказалось не так уж просто. Все проекты этого года, невзирая на их плюсы, не лишены и некоторого числа минусов, не позволяющих им претендовать на звание «самых лучших». Именно поэтому мы решили на сей раз не присуждать звание «Лучшая игра года» ни одному проекту.

А те игры, которые были наиболее близки к победе, вы можете найти в числе первых в жанровых категориях «Игровых Оскаров».

Ну что ж, награждение прошло, почетные грамоты разосланы победителям. Если вы не согласны с мнением редакции «Домашнего ПК» или имеете свои собственные соображения по этому поводу, милости просим на наш форум *itc.ua/forums* – поспорим. ■

Пылающее небо

ИГРА НОМЕРА



Их восемь – нас двое, расклад перед боем
Не наш, но мы будем играть...
В. С. Высоцкий

Олег Данилов

Механик еще долго ходил вокруг покореженной машины, недоверчиво просовывая кулак в дырки в плоскостях и поглаживая измочаленное хвостовое оперение. Он видел много вернувшихся с заданий самолетов, но такой «Ил-2» на базу еще не дотягивал. Я – дотянул!

Выхода «Ил-2. Штурмовик» ждали не только фанатичные поклонники авиасимуляторов, но и далекие от неба любители шутеров, пошаговых стратегий и ролевых игр. Сразу же после появления игры на нас посыпались вопросы: какой джойстик купить, стоит ли заниматься апгрейдом компьютера и т. д. Отвечаем всем – джойстик непременно brandname, апгрейд обязателен – поверьте, игра того стоит!

ЗЕМЛЯ И НЕБО

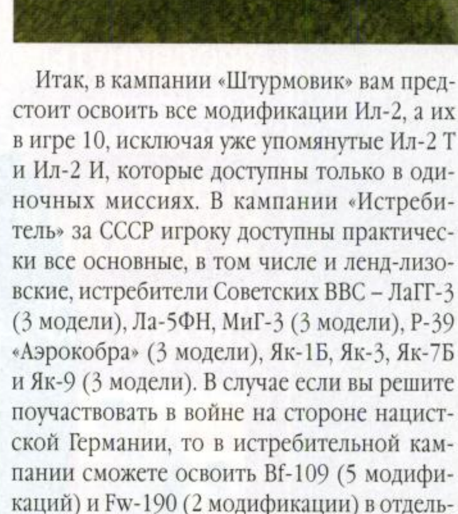
Конечно, начинать описание авиасимулятора с восхищения графическими красотами игры – признак дурного тона, но я ничего не могу с собой поделать. «Ил-2» просто хочется любоваться, и каждый скриншот, снятый с этой игры, – произведение искусства. Не зря же в качестве заставочного и финального ролика здесь используется фрагмент, сделанный на движке игры и стилизованный под старую кинопленку, – идентичность почти полная.

Детализированные модели самолетов просто потрясают, и хотя эффекты лакирования, добавленные в последний момент «для понту», несколько не соответствуют реальности, выглядят боевые машины от этого только красивей. К тому же их можно отключить, что прибавит fps. Визуализация повреждений, особенно на «Ил-2», также выше всяческих похвал. Бронетехника впервые в авиасимах сделана настолько детально – на бреющем полете совершенно спокойно можно отличить «Тигр» от «Пантеры», а «Виллис» от «Эмки». Лес и ландшафт в игре – это отдельная песня: с помощью элементарных средств разработчикам удалось создать впервые в жанре практически настоящий лес, а на сложном горном ландшафте очень трудно разглядеть полигоны. Кстати, настоятельно рекомендую полетать на большой высоте над Крымом и Кубанью – впечатление при взгляде на землю просто умопомрачительное. К сожалению, 3D-объекты отрисовываются на небольшом расстоянии даже в хорошую погоду. Это значительно усложняет посадку или поиск целей. Особо хочется отметить погодные эффекты: туман, утреннюю дымку, дождь, снег, грозу, смену дня и ночи, облачность различной плотности и высоты – по этим параметрам «Штурмовик» опередил всех конкурентов.

Единственная ложка дегтя в аудиовизуальном ряду – озвучивание. Голоса пилотов неестественны, фразы вымучены, чувств практически нет – одним словом, отвратительно.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ – САМОЛЕТЫ

Естественно, самое главное в авиасимах – это самолеты. И здесь «Штурмовик» может дать серьезную фору другим играм. Всего в «Ил-2» смоделировано 78 различных самолетов, включая некоторые уникальные модели, такие, как сдвоенный He-111Z Zwilling, реактивный He-162 A-2, планер Me-321 и его моторная модификация Me-323, торпедоносец Ил-2 Т, не пущенный в серийное производство, и истребительная модификация Ил-2 И. Полетать игроки смогут на 32 боевых машинах, впрочем, в дополнениях, первое из которых уже появилось, будут добавлены новые самолеты.



Итак, в кампании «Штурмовик» вам предстоит освоить все модификации Ил-2, а их в игре 10, исключая уже упомянутые Ил-2 Т и Ил-2 И, которые доступны только в одиночных миссиях. В кампании «Истребитель» за СССР игроку доступны практически все основные, в том числе и ленд-лизовские, истребители Советских ВВС – ЛаГГ-3 (3 модели), Ла-5ФН, МиГ-3 (3 модели), Р-39 «Аэрокобра» (3 модели), Як-1Б, Як-3, Як-7Б и Як-9 (3 модели). В случае если вы решите поучаствовать в войне на стороне нацистской Германии, то в истребительной кампании сможете освоить Bf-109 (5 модификаций) и Fw-190 (2 модификации) в отдельных миссиях.

Как видите, список очень внушительный, и, надо сказать, что разработчики не собираются останавливаться на достигнутом, похоже, нас ожидает полноценное дополнение, в котором, возможно, удастся полетать на штурмовике «Люфтваффе».

Но, честно говоря, лично мне совершенно не хочется осваивать фашистскую технику, ведь «Ил-2» хорош именно тем, что это первая игра, в которой можно полетать на советских самолетах, и, положа руку на сердце, скажу – видеть звезды на крыльях намного при-











ятней, чем свастику или эмблемы Royal Air Force или USAAF.

А ВМЕСТО СЕРДЦА – ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Безусловно, сердце любого авиасимулятора – это реалистичная флайт-модель. В принципе, физика поведения самолетов в «Штурмовике» очень неплохая, особо хочется отметить летную модель главного героя игры – Ил-2. Великолепно – и этим все сказано. Самолет не сложен в управлении, и его практически невозможно завалить в штопор, тем не менее повреждения достоверно сказываются на пилотировании. Хотя, по моему мнению, в том состоянии, в котором мой Ил-2 возвращается домой, самолеты летать не должны.

Флайт-модель истребителей такой похвалы, к сожалению, не заслуживает. Управление некоторыми машинами крайне усложнено, и скоростные срывы случаются в совершенно банальных ситуациях. Особо здесь стоит отметить МиГ-3уд и «Аэрокобру» – такое впечатление, что эти самолеты, как минимум, в полтора раза тяжелей настоящих.

Как и во всех остальных подобных симуляторах, компьютерные противники пользуются упрощенной физической моделью. Однако в «Ил-2» это особенно заметно, я бы даже сказал, бросается в глаза. Так, набор скорости в вираже у противника – обычное дело, более того, я ни разу не видел, чтобы у врагов или напарников перегревался двигатель, или, Боже упаси, они свалились в штопор.

С другой стороны, это делает их действительно опасными противниками. Тем более что в их арсенал разработчики включили немалый набор тактических приемов воздушного боя. Несмотря на это, порой компьютерные пилоты выдают такие обидные ошибки, что хочется ругаться: например, сталкиваются на рулежке или, не рассчитав маневр, врезаются в землю или вражеские машины.

ЕСЛИ ВРАГ НЕ СДАЕТСЯ...

...его надо уничтожить. И с этим у начинающих пилотов могут быть серьезные проблемы. «Ил-2» – игра далеко не для новичков. Грамотное ведение воздушного боя и штурмовки требует знания тактики действий истребительной и штурмовой авиации, характеристик своей машины и самолетов противника, критических скоростей, дальности сброса бомб и мертвых зон бомбардировщиков. Да что там, даже взлет и посадка получатся у вас далеко не сразу.

Что же делать? Во-первых, произвести апгрейд компьютера, так как на полной детализации графики в масштабных воздушных боях над такими городами, как Севастополь, Смоленск и Берлин «тормозят» даже очень сильные по сегодняшним меркам ПК. Во-вторых, купить себе хороший джойстик – от него в этой игре зависит очень многое. В-третьих, проштудировать все доступные вам книги по воздушным сражениям Второй мировой. Начать можно и с чтения прилагаемой к игре литературы. Помимо инструкции, разработчики вложили в коробку наставления по пилотированию, ведению воздушного боя и штурмовке. В-четвертых, тренироваться, тренироваться и еще раз тренироваться. Старание, точность, выдержка и знания помогут вам победить.

ПЫЛАЮЩЕЕ НЕБО

Всего в кампаниях «Ил-2» – около 50 боевых вылетов по 5–8 на каждый театр военных действий. Вам предстоит поучаствовать в боях за Смоленск, Москву, Сталинград, Курск, Кубань, Крым и Берлин. Воздушные и наземные сражения на этих фронтах были наиболее ожесточенными. Что подкупает в игре – глобальность. Бои идут в воздухе, на земле и на воде. Танковые колонны разворачиваются для атак, «Катюши» обстреливают скопления бронетехники, другие группы штурмовиков, бомбардировщиков и истребителей вылетают и возвращаются с заданий. Вы всего лишь пилот одной из эскадрилий – не более того. У вас есть цель, и вы должны любой ценой выполнить задание, но это только одна из многих целей.

Дизайн миссий в штурмовой кампании весьма неплох. И хотя порой до цели – полчаса полета в реальном времени – ничего страшного, ведь так же было и на самом деле. Особо хочется отметить все те же Кубань и Крым, вылеты на этих ТВД показались мне наиболее интересными. Порой бой настолько захватывает, что ты начинаешь верить в реальность происходящего.

Истребительные кампании опять подкачали – дизайн миссий здесь послабей, особенно у немецких асов. Вообще, такое впечатление, что разработчики решили отыграться за все те игры, в которых Красная Армия показана слабой и небоеспособной, в «Ил-2» зачастую в проигрышном положении оказывается «Люфтваффе». Впрочем, историческая достоверность и советской истребительной кампании вызывает сомнения.

МЕСТО ДЛЯ ШАГА ВПЕРЕД

Да, игра удалась, и все вышеперечисленные недостатки ничуть не портят великолепного симулятора. В игру хочется верить. Хотя один недостаток я простить «Ил-2» не могу. Лично мне страшно не хватало в игре чувства локтя. Я, например, хочу знать своих напарников по именам, радоваться их успехам и искренне переживать из-за их гибели – всего этого в «Ил-2» нет, только бездушные «первый», «третий», «двенадцатый». Надеюсь, разработчики услышат пожелания игроков и «Ил-2.2» станет той самой идеальной игрой, которых, как известно, не бывает. ■

«ИЛ-2. ШТУРМОВИК»

Разработчик «1C: Maddox Games»
Издатель «1С»
Жанр авиасимулятор
Web-сайт games.1c.ru/IL2/



- ☺ Великолепная детализированная графика
- ☺ Большое количество самолетов
- ☺ Неплохая флайт-модель «Ил-2»
- ☹ Высокие системные требования
- ☹ Некоторые огрехи в дизайне миссий
- ☹ Отвратительное озвучивание

Возвращение в замок Вольфенштейн



– Тупичок, – сказал Филя. – Надо бы назад выгребаться, командир.
– Покурим сначала, – сказал я. – Дадим кризису развиться.
– Если что, – сказал Филя, – можно и как в замке Норенберг. Главное – чтобы за спиной никого живого не оставалось...
А. Лазарчук, М. Успенский. Посмотри в глаза чудовищ

Сергей Светличный

Перво-наперво я должен сделать заявление, от которого, уверен, у всех поклонников шутеров зашевелятся волосы на руках, – я не играл в Wolfensten 3D. DOOM и первый Quake – да, играл тогда и с удовольствием играю по сей день. Даже за одним из самых первых «шутеров» Paratrooper (если вообще не самым первым) я провел не одну неделю, а вот с «вольфом» у меня почему-то не сложилось.

Поэтому и «Возвращение в Замок Wolfenstein» я буду оценивать как просто новый шутер, безо всяких оглядок на заслуги его именитого предшественника и ностальгических воспоминаний о старых добрых деньках (все это добро, будьте уверены, в полной мере проявится в обзорах DOOM 3 и Quake 4 – когда они выйдут, разумеется).

Первый вопрос, который может появиться у внимательного читателя, – почему у игры столько авторов? Очень просто: однопользовательский режим разрабатывала одна фирма (Gray Matter), многопользовательский – другая (Nerve Software), а третья... а третья – просто id Software, и этим все сказано. «Игра создавалась под наблюдением id Software» – фраза настолько же впечатляющая, насколько и ничего не говорящая, так как определить это самое «наблюдение» смогут, пожалуй, только сами разработчики (да и то – не факт).

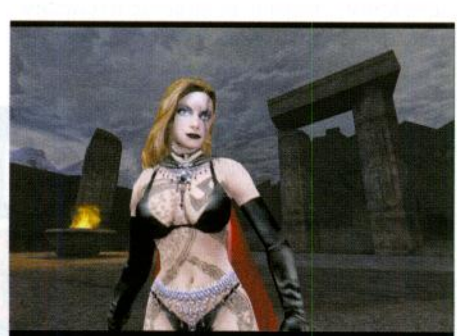
Так что, что бы там ни говорили пиарщики от Activision, ответственность за проект целиком и полностью несет Gray Matter. А это вам не кто-нибудь, а выходцы из Xatrix, авторы адд-она Quake II: The Reckoning, а также великолепных шутеров Redneck Rampage и Kingpin: Life of Crime (последний, кстати, как по мне, вообще является лучшим шутером «об американской мафии», заткнувшим за пояс даже хваленого Max Payne во всем, кроме, разве что, графики). Неудивительно, что, имея такой впечатляющий послужной список, Gray Matter не побоялась взяться за настолько сложный и неоднозначный проект, как римейк фактически одного из самых популярных на сегодня жанров – шутеров от первого лица, и блестяще с ней справилась. Повторюсь, я не видел Wolfenstein 3D, поэтому мне все равно, насколько траектория удара ножом в RtCW соответствует оригиналу, с той ли ноги Блажкович вышибает двери и росли ли раньше перед сами-знаете-каким замком вот эти вот елочки. Меня волнует, насколько в нынешний Wolf интересно играть, и ничего более. Все в порядке. Интересно. Играем.

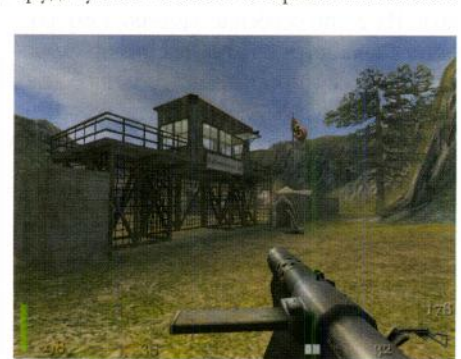
Поговорим о сюжете. Он, как это нечасто сейчас бывает, оказывается достаточно любопытным для того, чтобы остановиться на нем подробнее. Итак, Вторая мировая война, Германия балуется оккультизмом, стараясь вызвать дух Генриха Первого и попутно создавая в тайных лабораториях «идеальных солдат» – грубо говоря, практически неуязвимых киборгов. Союзникам это, конечно, не нравится, и они отправляют в тыл врага своего «идеального солдата» Вильяма Блажковича. Бред сивой кобылы, не правда? Вот и на одном Web-сайте в обзоре игры я встретил язвительный выпад в сторону авторов сюжета – мол, в следующий раз фашистам будут помогать не кто-нибудь, а марсиане. Самое смешное в этом сюжете то, что он не такой уж и бредовый: дело в том, что фашистская Германия **действительно** занималась оккультизмом, а Гиммлер **действительно** считал себя воплощением Генриха Первого.

Тут же, кстати, нельзя не упомянуть и замечательный фантастический роман А. Лазарчука и М. Успенского «Посмотри в глаза чудовищ», цитату из которого я использовал в качестве эпиграфа. В одном из второстепенных героев, советском солдате по имени Филя (он же – дон Фелипе, он же – Беня Блашкович), поклонник «Вольфа» без труда узнает своего старого знакомого



















B. J. Blazkowicz'a, да и сам сюжет романа (вернее, одна из его сюжетных линий) до боли напоминает все тот же «Вольфенштейн» – опять Вторая мировая, оккультизм, вызов средневековых викингов и сказочных валькирий на помощь Третьему Рейху, создание идеальных солдат, поиски могущественных древних артефактов вроде молота Тора – Мьелльнира. В общем, сходство потрясающее, разве только замку Wolfenstein авторы побоялись дать то же имя, так что в романе он проходит под названием «Норенберг»... Впрочем, мы отвлеклись от темы.

Переходим к графике. Игра создавалась на «движке» Quake III Arena, что до ее выхода вызывало, прямо скажем, двойственные чувства. С одной стороны, в свое время это была самая технологически совершенная игра, с другой же – будем честными, «ее время» уже давно в прошлом (Q3A, если кто не помнит, вышла целых два года назад). Но Gray Matter не в первый уже раз доказала всему миру, что главное – это не инструмент, а тот, кто его использует. Никакой аляповатой «игрушечности», которой страдают все без исключения игры на «движке» Q3A, в Return to Castle Wolfenstein нет в помине – спокойная цветовая гамма, чрезвычайно детальные модели противника (многие ли геймеры заметили, что RtCW – это первая игра, в которой у всех персонажей на руках есть все пальцы?), шикарная анимация, очень удачный дизайн уровней. В общем, в настоящее время, как мне кажется, это самый красивый шутер из когда-либо видевших свет...

...Но, к сожалению, далеко не самый совершенный с технологической точки зрения. Все же почтенный возраст «движка» дает о себе знать. Так что ни о какой интерактивности мечтать даже не приходится (максимум, что здесь разрешено, – это разбить стекла, стулья и еще кое-что из обстановки да проломить пару-тройку стен в специально отведенных для этого местах).

Искусственный интеллект врагов очень хорош. За одно только использование укрытий (причем грамотное использование!) программистам из Gray Matter стоит поставить памятник. Враги прячутся на время перезарядки оружия, отбивают ногой брошенные игроком гранаты, выскакивают на звуки выстрелов, прекрасно ориентируются на уровнях, способны засесть в засаду и внезапно напасть на утратившего бдительность геймера... Даже если половина вышеперечисленного – всего лишь скрипты, все равно впечатление от действий противника остается самое что ни на есть положительное.

И напоследок – о самом главном. Об игровом процессе. Он, безусловно, удался. RtCW – это классический шутер, в котором игрок идет «по жизни маршем, и остановки только у пивных ларьков». Дорога здесь проложена строго вперед, никаких развилок, никакого повода для раздумий, ведь каждая остановка – это снижение темпа, что для 3D-action смерти подобно. Миссии очень разнообразны, и это тоже радует. Только-только подобрали оптимальную стратегию для «сковыривания» зомби, как они тут же сменяются снайперами на разрушенных городских улицах, те – stealth-миссиями, за ними следуют смертельно опасные киборги в секретной лаборатории, и так все время. Ни одна миссия не похожа на предыдущую, и все они успевают закончиться ровно за полчаса до того, как они стали бы надоедать.

Сразу после выхода игры начали раздаваться обиженные голоса: «Где революция?!». Да, революции нет. А что, кто-то обещал? И, положа руку на сердце, – неужели она здесь нужна? Да, Return to Castle Wolfenstein – это просто отличный шутер, в котором нет ничего новаторского. Но это – не только не плохо, а даже наоборот – замечательно. ■

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Разработчик Gray Matter/Nerve Software/id Software
Издатель Activision
Жанр first person shooter
Web-сайт www.castlewolfenstein.com

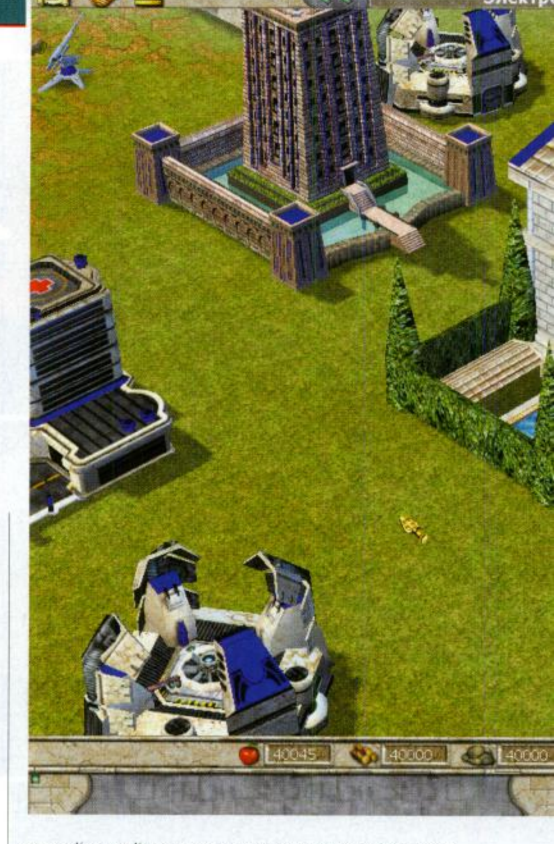


☺ **Динамичный игровой процесс**
☺ **Великолепная графика**
☹ **Неинтерактивность уровней**
☹ **Игра слишком короткая**

Bubble gum

Сергей Галенкин

Одиннадцать эпох, две сотни юнитов, три миллиона апгрейдов – гигантомания, как она есть. Мушкетеры против атомных субмарин. Голова кружится от открывающихся перспектив. А в итоге? Создаем толпу танков побольше и «мышещелкаем» противника. Повторять до полной победы.



Диснеевский слезливый мультфильм «Анастасия», голливудский блокбастер «Молодой Геракл» и Empire Earth – продукты одной категории, метко именуемой «bubble gum history». Добрый русский tzar, казненный злыми cossacks, олимпийские боги, наяривающие на электрогитарах, и вызывающие землетрясения с прочими катаклизмами седовласые пророки. Типа круто, Бивис?

Если вы хоть раз держали в руках учебник истории для средней школы, псевдореализм Empire Earth вызовет у вас только зевоту. А если, не приведи Господи, конечно, вы его еще и читали, быть игре расстрелянной без суда и следствия. За выдуманный борзописцами сюжет отдуваться приходится грекам, англичанам, немцам и (не поверите) русским. Причем кампания за последних проходит в недалеком будущем на фоне всеобщей демократизации страны бурых медведей. Подобные издевательства над нашими северными соседями выгорают только у Westwood, остальным разработчикам лучше даже не пытаться. Над своей историей патриотичные американцы куражиться не рискнули.

К счастью, издатель игры в СНГ SoftClub обещает исправить наиболее вопиющие несоответствия и назвать главгероев поприличнее. Отличный звук и русское руководство пользователя прилагаются. Приятно.

Вообще, все оказывается не настолько плохо, как вы могли бы подумать вначале. Empire Earth ни в коем случае не пытается стать новой Civilization (как обещали авторы в начале разработки), а является полноценной заменой еще одной американской книги комиксов – Age of Empires. И правда, если за полчаса мы можем перейти из каменного строя в феодальный, то зачем останавливаться на достигнутом? Empire Earth проведет вас от каменных топоров к гигантским шагающим роботам.

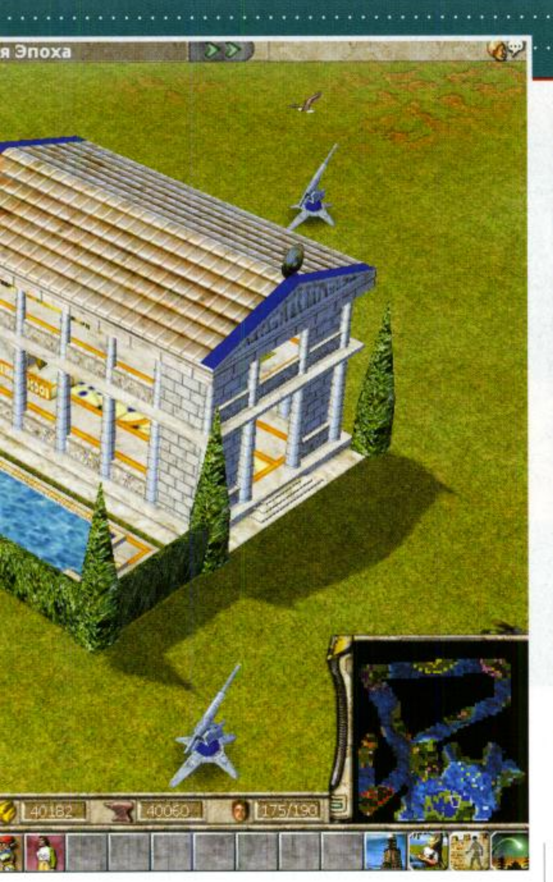
Игровой процесс почти полностью соответствует оригиналу. Рубим лес, добываем золото, железо, камень, выращиваем еду. Безропотные крестьяне выполняют все это почти автоматически, они тут же хватаются за работу, стоит их оставить в покое на пару минут. Легко переходим из эпохи в эпоху, постепенно открывая все более и более продвинутые технологии. Метатели копий сменяются рыцарями, те в свою очередь – морской пехотой, которая тоже недолго будет царицей полей – грядет эпоха атомного оружия.

Чем игра отличается от прародителя, так это динамизмом. Многопользовательский режим в Age of Empires, чтобы ни говорили купленные Microsoft устроители чемпионатов, невыразителен и проходит всегда по одной и той же схеме: сначала два часа отстраиваемся, затем пять минут воюем. А слабо делать это одновременно? Непрекращающаяся бойня и полное презрение к потерям на фоне методичного сбора ресурсов и отстройки защитных сооружений в течение восьми часов (примерно столько длится бой на самой большой карте). По окончании кажется, что разгружал вагоны с цементом – ужасно болит спина. Предательски ноет затекший указательный палец правой руки.

Главное, что смущает во всем этом, – многообразие юнитов. Фактически набора войск, который используется в Empire Earth, хватило бы на десяток менее масштабных игр при экономном расходовании. Очень сложно ориентироваться и тем более что-то решать в такой огромной толпе. К счастью, старый проверенный метод «строим всего понемногу – авось пронесет» здесь работает отлично.









Про игровой баланс сказать что-то определенное довольно непросто по той же причине. Однако нужно заметить, что любимый стратегами всей планеты «танковый раш» в игре отказывается выполнять свои победоносные функции. Координация действий ВМФ, ВВС и наземных сил, которую нам обещали в Real War, здесь действительно работает – даже и не пытайтесь воевать одним типом войск. Разнесут на клочки. Хотя, конечно же, на лавры серьезной стратегии игра и не претендует. Весело и со взрывами – вот кредо разработчиков Empire Earth.

Еще одна проблема – улучшения. Их количество превосходит все разумные пределы, к тому же производятся они не в зданиях, а непосредственно самими бойцами. Которые все равно безнадежно устареют в ближайшем будущем. В итоге, в многопользовательской игре никто апгрейды не делает – лучше сэкономить средства для перехода в следующую эпоху. Да и запросто можно провести остаток жизни за игрой, пытаясь перещелкать все «иконки» всех войск.

Существуют и глобальные «цивилизационные» улучшения, которые сказываются на всем процессе игры. Правда, эти функции тоже не доработаны: вполне понятно распределение очков между «увеличенной дальностью бомбардировщиков» и «большей силой удара копьеметателей», но возможность сделать это за один раз невероятно раздражает: ну откуда мне знать в сетевой игре, доживу ли я до постройки аэропорта?

Специальные способности здесь, как и почти во всех стратегиях реального времени (выдающиеся исключения вроде соседней Battle Realms только подтверждают правило), практически не используются. Потрясающие по красоте магические фокусы пророков вроде вулкана или чумы на головы неверных требуют внимательного выцеливания оных священнослужителей в кишащей массе войск. Горячие клавиши запоминать, как обычно, лень – чай, не Starcraft. Многорукий же искусственный интеллект формирует ударные группы, обязательно пользуясь услугами копперфилдов, – землетрясениями уничтожает дорогущие здания, используя остальные войска для подавления наших партизан.

Строения Empire Earth не представляют собой ничего нового или революционного – выглядят обычно и действуют точно так же. Единственным исключением являются Чудеса Света – по аналогии с Civilization эти сооружения дают некоторые глобальные преимущества, которые, впрочем, не окупают их дороговизны. Да и все враги, до постройки вами, скажем Александрийской Библиотеки, занимавшиеся тихими междоусобными разборками, с появлением на вашей территории такого значительного строения бросают все свои дела и начинают методичный геноцид ваших верноподданных. В итоге, Чудеса Света отправляются в небытие вслед за апгрейдами. Красиво, но бесполезно.

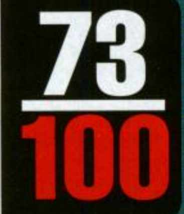
Графически Empire Earth заслуживает всяческих похвал. Движок игры выдает прелестную чистую картинку, любит пугать спецэффектами и легко поддерживает средних размеров битвы. Правда, нужно отметить, что крупномасштабные побоища, которые можно устроить в многопользовательском режиме, способны превратить игру в пошаговую даже на мощнейшем Pentium 4. А какая здесь вода! Надо видеть, как идет ко дну, полыхая чрезвычайно реалистичным пламенем, драгоценный авианосец. В этом плане с Empire Earth может соперничать только свежая Battle Realms. Остальные конкуренты нервно курят в сторонке. А по качеству реализации всевозможных землетрясений, вулканов и атомных взрывов игра уверенно занимает лидирующие позиции.

Звук заслуживает нежного определения «функциональный», которое, как известно, находится примерно посередине между «среднего качества» и «отвратительный». Музыка, правда, сделана получше – не идеал, но играть не мешает.

В итоге: если вам нравятся Age of Empires и Emperor: Battle for Dune, то Empire Earth вас не разочарует. Удачно построенный игровой процесс вкупе с завораживающей графикой делают эту игру прекрасным развлечением. Если же ваш фетиш – Civilization, не отвлекайтесь по мелочам. ■

EMPIRE EARTH

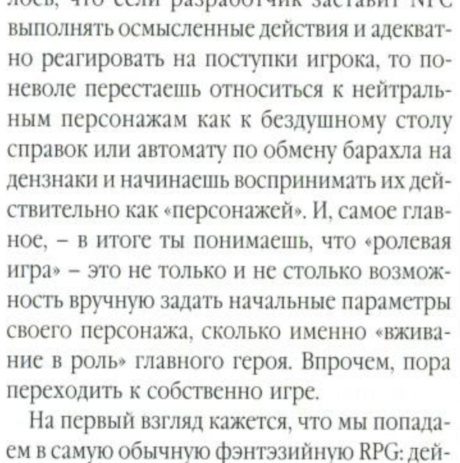
Разработчик Stainless Steel Studios
Издатель Sierra
Издатель в СНГ SoftClub
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.empireearth.com



- ☺ Красивая графика
- ☺ Захватывающий многопользовательский режим
- ☹ Историческая недостоверность
- ☹ Вторичность
- ☹ Неудачные кампании

Немецкая готика

Сергей Светличный



Каждый раз, когда выходит ролевая игра, ее разработчики обещают нам «детально проработанный мир» – и каждый раз с завидным постоянством не сдерживают обещания. Игроки уже давно все поняли и, в очередной раз увидев этот пункт в списке достоинств очередного ролевого проекта, понимающе улыбаются – шутка, мол. Просто у разработчиков такое чувство юмора.

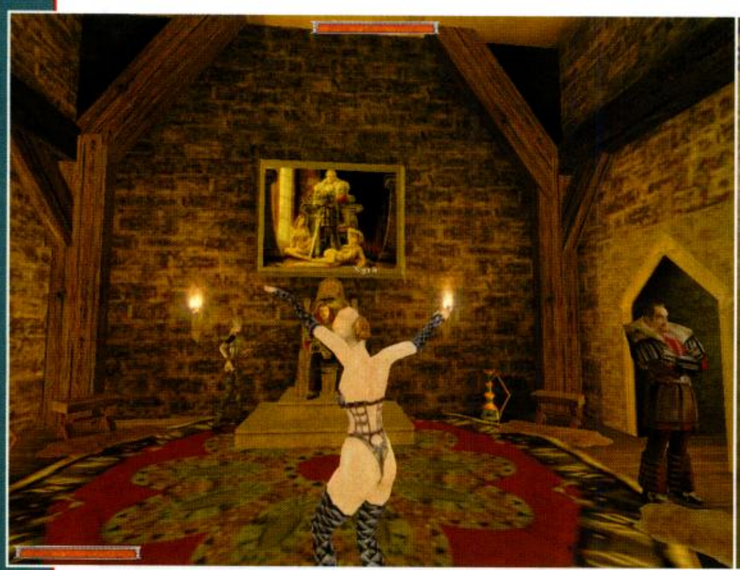
И если в изометрических RPG с детализацией дела обстоят еще более или менее нормально (благодаря примитивной графике прорисовка мелких деталей отнимает сравнительно мало времени), то в трехмерных ролевых играх все гораздо хуже. Проблема в том, что понятия «огромный» и «детальный» сочетаются из рук вон плохо, а RPG в маленьком мире – это уже вроде и не RPG, а неясно что. Неудивительно, что вторым разработчики обычно жертвуют, чтобы сохранить первое, – и в итоге мы получаем игру, мир в которой хоть и оказывается большим, но производит устойчивое впечатление картонных декораций из второразрядного мексиканского сериала.

Я подозреваю, что сейчас хардкорные ролевики примутся кидать в меня гнилыми помидорами, заявляя, что и без детализации все понятно, а если чего не хватает для полноты ощущений, то и домыслить можно – мозги, извиняюсь, зачем дадены? Да, все так, все правильно, вот только... очень здорово, что разработчики из Piranha Bytes едва ли не первыми в мире решили пойти другим путем – и сделали-таки RPG с действительно тщательно проработанным игровым миром. И вдруг оказалось, что при должном уровне детализации сравнительно небольшие его размеры почти не бросаются в глаза и, пожалуй, даже не нуждаются в маскировке типа «а так по сюжету положено!». Вдруг оказалось, что если разработчик заставит NPC выполнять осмысленные действия и адекватно реагировать на поступки игрока, то поневоле перестаешь относиться к нейтральным персонажам как к бездушному столу справок или автомату по обмену барахла на дензнаки и начинаешь воспринимать их действительно как «персонажей». И, самое главное, – в итоге ты понимаешь, что «ролевая игра» – это не только и не столько возможность вручную задать начальные параметры своего персонажа, сколько именно «вживание в роль» главного героя. Впрочем, пора переходить к собственно игре.

На первый взгляд кажется, что мы попадаем в самую обычную фэнтэзийную RPG: действие Gothic разворачивается в некоей стране Миртана, где все было бы замечательно, если бы не орды воинственных орков, опустошающих королевство. И вот тут начинается «второй взгляд» на игру, после которого ощущение «обычной фэнтэзи» потихоньку исчезает.

Девиз «все для фронта, все для победы» придуман уже давно и не нами, так что и здесь в шахты на добычу стратегически важной руды свозятся преступники со всей страны. А чтобы несознательные граждане не сбежали, шахты решили оградить магическим барьером, из-за которого не сможет выбраться ни одно живое существо. Нечего и говорить, что в этом замкнутом мирке наиболее предприимчивыми индивидуумами очень быстро было создано свое «государство в государстве» и с этим пришлось считаться даже королю – руду-то получать нужно.

Вот в этот момент на сцене и появляетесь вы – обычный зэк, которого перед отправкой в колонию «попросили» об одной услуге, пообещав, что сотрудничество поможет вам занять не последнее место в тюремной иерархии. М-да, мало похоже на спасение









мира витязем в тигровой шкуре из обычной фэнтэзийной RPG, правда?

Очутившись в колонии, вы узнаете, что она фактически разделилась на три враждебных лагеря – и вам, чтобы выжить, предстоит присоединиться к какому-нибудь из них. Но не ждите, что вас там примут с распростертыми объятиями – за место под солнцем придется бороться. Игрок должен смириться с тем, что отношение к нему окружающих разительно отличается от того, к чему он привык по другим играм, – на традиционный идиотски-восторженный прием можно даже не надеяться, чужаков в Gothic активно не любят, и сразу дают это понять. Будьте готовы к тому, что в первом же лагере стражники наедут на вас с требованием отстегнуть им энную сумму за безопасный проход, «а не то хуже будет». Готовьтесь к тому, что если вы не заплатите, то действительно будет хуже. Если вы согласитесь отнести воду крестьянам на рисовой плантации, не удивляйтесь, когда узнаете, что теперь в местной «табели о рангах» вы находитесь на одном уровне с этими самыми крестьянами, со всем вытекающим отсюда к вам отношением. Так что если вам говорят сделать какую-то работу – трижды подумайте, и прежде чем что-то предпринять, лучше сохранитесь. Учтите, что здесь согласие выполнить какое-либо поручение, как правило, приводит к изменению отношения к вам различных людей. В Gothic нельзя оставаться нейтральным, что бы вы ни делали, так или иначе придется примкнуть к одной из группировок, одновременно с этим нажив себе врагов в другой. Где-то мне встречалось мнение, что система взаимоотношений в Gothic по своей сложности и интересности приближается к онлайновым RPG – другими словами, к отношениям между живыми людьми, и я не могу с этим не согласиться.

Мир Gothic живет своей жизнью, и со временем вы втягиваетесь в его ритм, действительно вживаясь в роль местного зэка, благо, поначалу сюжет практически не развивается, предоставляя игроку полную свободу действий. Выйдя утром из хижины, которую вам милостиво разрешили занять, вы слышите тоскливый вздох своего соседа: «Новый день, и все то же самое...». В ближайшей луже умывается охранник, кто-то латает свою лачугу, два стражника вполголоса обсуждают какие-то свои проблемы, из кузницы доносятся удары молота о наковальню – кстати, если подкопить деньжат, можно будет купить у кузнеца пару заготовок и сделать из них мечи – один на продажу, один для себя... День проводишь в окружающих лесах (красивая природа, свежий воздух, а главное – ни одной уголовной рожи за весь день не увидишь), а вечером, зажарив на костре добытое на охоте мясо и продав на местном рынке «дары природы», отправляешься на боковую. Честное слово, в Gothic столько возможностей, что подобный образ жизни не надоедает в течение нескольких часов реального времени, пока идет накопление «первичного капитала», сиречь – набор опыта, необходимого для настоящей игры. Приелось «растительное существование», захотелось настоящих приключений? Пожалуйста – вот сюжет, вот ключевые персонажи, действуйте, зарабатывайте очки, пробирайтесь в верхние эшелоны власти. Только будьте готовы к тому, что чем выше заберешься, тем больнее падать. Ведь вор в законе – это вам не какой-нибудь отощавший дракон из сказки, ему рога так просто не обломаешь.

Так, напоследок нужно обязательно что-то поругать, а то нехорошо получается. К счастью, в Gothic есть одна вещь, будто специально созданная для критики, – это интерфейс. Более неудобного и, главное, неинтуитивного интерфейса мне видеть еще, пожалуй, не приходилось. Поначалу проблемы возникают при попытке совершить любое, самое элементарное действие – вплоть до поднятия предметов с земли, я уж молчу о вещах посложнее, вроде взлома замков или операций купли-продажи у какого-нибудь торговца. К счастью, ко всему можно привыкнуть, и через пару часов уже перестаешь обращать внимание на подобные «мелочи» – главное, чтобы игра была интересная. А этого у Gothic не отнять. ■



GOTHIC

Разработчик Piranha Bytes
Издатель Xicat
Локализатор-издатель в СНГ Snowball/«1С»
Жанр ролевая игра
Web-сайт www.piranha-bytes.com



- ☺ **Детально проработанный мир**
- ☺ **Интересная система взаимоотношений между персонажами**
- ☺ **Приятная графика**
- ☹ **Крайне неудобный интерфейс**

ИГРА НОМЕРА

Красота – это страшная сила

Андрей Грабельников

Трудно даже вообразить, на что порой способны бывшие сотрудники именитых компаний. К примеру, у беженцев из Blizzard получилась диковинная, но вполне закономерная конверсия Diablo 2 (Throne of Darkness). Результат, наглядно иллюстрирующий поговорку про садовые деревья и их плоды. А вот в случае с г-ном Кастильо, покинувшем Westwood, и его самостоятельным проектом Battle Realms – яблоко не просто упало рядом, но проросло и вымахало размером с добрый дуб, в тени которого потерялось материнское деревце.

Собственно, последние полуфабрикаты Westwood, особенно Red Alert 2 или, Боже упаси, Yuri's Revenge, ни в какое сравнение с Battle Realms и не идут. Ах, вы говорите Emperor? Нет, не угадали. RTS подобного уровня и степени шлифовки, как Battle Realms, выпускает, пожалуй, одна лишь Blizzard. Такой же педантичный подход к мелочам, особенно к интерфейсу. Под интерфейсом здесь понимается не только та, оснащенная кнопками и картой панель, которую мы привыкли лицезреть в нижней части экрана, но и удобство управления и вообще «чуткость» игры – компоненты эфемерные, невидимые глазу, но для динамичной RTS наиважнейшие. Попробуйте после Starcraft с такой же легкостью и эффективностью управлять войсками, скажем, в Kingdom Under Fire. А вот «пересесть» на Battle Realms вы сможете без проблем. Нужно лишь свыкнуться с тем, что любое действие, даже постройка здания, производится исключительно по правой кнопке. Отдельной хвалебной песни заслуживает гибкость в настройке управления. На щелчок по закладке Controls игра выдает листинг команд такой же величины, какой он обычно бывает у средней руки симуляторов. Настроить и перенастроить можно решительно все.

Тщательным образом изучив управление, можно легко добиться почти полной автономии сельскохозяйственной части игры. Впрочем, этому способствует и сама концепция Battle Realms. Местные пеоны рождаются абсолютно самостоятельно и при этом совершенно бесплатно, вплоть до достижения лимита на число юнитов. При этом каждого следующего работника полей и огородов придется ждать несколько дольше предыдущего. Разумеется, это сделано в целях сохранения баланса. Тут дело вот в чем – в отличие от подавляющего большинства схожих RTS, где военный состав, вероятно, моментально выращивается в специальных генетических чанах вне зависимости от уровня развития цивилизации, здесь войска получаются путем тренировки все тех же крестьян в специальных зданиях. Принимая во внимание и бесконечный источник ресурсов – здесь, как, впрочем, и в других «японских» стратегиях, это рис и вода – ограничение на количество ваших подопечных максимум в 50, а чаще всего в 30 голов, выглядит очень разумно. Причем примерно десяток человек требуется для бесперебойного снабжения ресурсами и столько же для эффективной обороны.

Так что атаковать вражеские бастионы обычно приходится не более чем дюжиной тщательно отобранных военнослужащих. Замечу, что в иных RTS ничего подбирать не надо было, а по обыкновению обведя рамкой полсотни танков класса «мамонт», широко зевнув, отправить их покорять вражескую базу. Однако не таков дон Эд дель Кастильо и прочие амиго из Liquid – Battle Realms сбалансирована настолько замечательным образом, что подобный подход попросту бесполезен. Юниты весьма отличаются по своим боевым характеристикам и возможностям. Вот, к примеру, достоинство мушкетеров – радиус поражения и наносимый урон, однако перезаряжаются они уж очень долго, с другой стороны, арбалетчики стреляют намного чаще, но причиняют заметно меньше вреда. Между тем подобравшийся на расстояние удара мечник с удовольствием нафарширует обоих и будет совершенно прав – отмахиваться от острой катаны деревянным прикладом неэффективно. При этом для быстрого разрушения строений, что в Battle Realms особенно критично, лучше использовать канониров или огнеметателей. Которые, в свою очередь... Ну, вы меня понимаете. Более того, даже юниты одного типа могут существенно отличаться по характеру наносимого ущерба в зависимости от того, какое из специальных умений они используют и используют ли вообще. Каждому вояке требуется чуть ли не индивидуальный подход.









Таким образом, секрет виктории – в тщательном подборе состава атакующих и их умений. Что гораздо больше отдает тактикой с каким-то даже RPG-уклоном, чем обычной RTS. Впрочем, когда дело доходит до самого боя, происходящее на экране начинает более всего напоминать потасовку в ковбойском салуне, какой ее обычно изображают в вестернах. Совершенно неконтролируемое, сумбурное, хотя и красочное зрелище. Узрев представителей оппозиции, войска моментально срываются с места в карьер, смешиваясь с противником в одну большую кучу, из которой время от времени выпадают бездыханные тела. Вероятно, Battle Realms – первая RTS, где действительно не хватает настройки уровня агрессивности юнитов.

Предложенная разработчиками схема оплаты за производимые апгрейды революционна и крайне занятна. За любое усовершенствование игра просит вместо риса с водой некие инь/ян-очки. Между тем указанные очки выдаются игроку только за активное участие в боевых действиях, и чем дальше от базы это будет происходить, тем щедрее окажется награда. При этом замечу, что апгрейдов множество, а в обороне много не насидишь. Приходится совершать дерзкие налеты прямо под носом врага во имя будущих прибылей инь/ян.

Что же касается визуального исполнения игры, то тут произведение Liquid натягивает нос и третьему Myth (графика в котором, поверьте, весьма и весьма недурна), и третьему же, но еще не вышедшему, Warcraft. Причем в Battle Realms, несмотря на абсолютную трехмерность, камера закреплена где-то над головами подопечных и решительным образом отказывается вращаться и вообще хоть как-нибудь менять свое положение. Никаких неудобств, впрочем, из-за этого испытывать не приходится – с этого ракурса прекрасно видны все преимущества или недостатки рельефа, который, разумеется, используется на всю катушку, что, похоже, стало наконец-то стандартом.

Предложенная разработчиками схема оплаты за производимые апгрейды революционна и крайне занятна. За любое усовершенствование игра просит вместо риса с водой некие инь/ян-очки.

Присматривая выгодное местечко на возвышенности, откуда допустимо было бы безнаказанно «гадить» на головы врагам, можно натурально позабыть о всяком кровопролитии и просто созерцать окрестные красоты. Пасторальные лесные карты шелковым ковром покрывает изумрудная трава, в прозрачных речках плещется рыба, порхают жизнерадостные птахи, по земле бегут тени от облаков. Идиллия. В болотах царит сумрак, в мрачных перелесках стелется туман, часто идут ливни. У любого типа местности свои неповторимые, осязаемые характер и атмосфера. Кроме того, поверхность земли выполнена невероятно четко – видны каждая травинка и каждый камушек. Ландшафты Battle Realms ничем не уступают по детализации рисованным плоским картам. Вместе с тем некоторые здешние графические детали носят и практический характер. Во время дождя затухают пожары и активнее произрастают рисовые культуры, густые скопления деревьев позволяют вести активную партизанскую деятельность, устраивая неприятелю форменные сюрпризы с раздачей подарков. С другой стороны, компьютер и сам не дурак выкидывать подобные фортели, так что плюньте на заветы Greenpeace и выжигайте окружающие базу посадки.

Общий дальневосточный уклон игры, естественно, не мог не отразиться на внешнем виде местных самураев. Юниты беззастенчиво стараются перещеголять друг друга формой прически и размерами оружия. Как правило, мечи и прочая убийственная утварь немногим уступают по габаритам своему владельцу. Орудуют они ими, впрочем, без всяких видимых затруднений, приводя в неописуемый восторг грациозностью отточенных движений и ударов. Анимация персонажей восхитительна – стоит только взглянуть, как тяжело, кренясь набок, крестьянин несет ведро с водой, или как, сгорбившись, подволакивает ноги раненый вояка.

Самое феерическое зрелище, апофеоз красот Battle Realms в динамике – масштабная схватка на переправе реки. Враждебно настроенные граждане, по колено в полупрозрачной бурлящей воде, ожесточенно мутузят друг друга впечатляющими острыми предметами, оставляя в наполненном спецэффектами и стрелами воздухе инверсионные следы, во все стороны летят капли крови, медленно растворяясь в реке. Да... Крррасота! ■



BATTLE REALMS
Разработчик Liquid Entertainment
Издатель Ubi Soft
Жанр стратегия в реальном времени
Web-сайт battlerealms.ubi.com





92/100

- ☺ Качественное исполнение
- ☺ Сбалансированность
- ☺ Много интересных инновационных решений
- ☺ Отменное графическое исполнение
- ☹ Некоторые огрехи в поведении юнитов

С новым, 2002 Flight Simulator!

Владимир Кочмарский



Традиции – одна из основ нашей цивилизации. Создавать традиции – привилегия лучших. И я могу поспорить с теми, кто считает, что выход очередной версии Flight Simulator каждые два года – это плохая традиция.

Необъявленный лозунг Microsoft «Весь мир в кармане» вполне применим и к этому их продукту. Большую часть трех CD с игрой занимает именно он – мир. Ничто не помешает виртуальному пилоту проложить маршрут из Киева через Жмеринку в один из аэропортов США. Главное – суметь выбрать один из 17 летательных аппаратов, способных совершить данный сенсационный перелет. Среди них несколько магистральных лайнеров, включая Boeing-747, с десяток самолетов «бизнес-класса» и легких «частников», планер, традиционный Sopwith Camel, вертолет и как дань технологическому предку игры – истребитель F4U-1D Corsaire из CFS2. К сожалению, из списка выбыл Concorde, ко времени выхода FS2K2 все еще не возобновивший полеты после катастрофы под Парижем.

Не ослабевающая популярность MSFS позволяет разработчикам совершенствовать игру от версии к версии. Поэтому FS 2002 выглядит как значительно улучшеный CFS2. Помимо традиционных для FlightSim плоских панелей, появились трехмерные виртуальные кокпиты и визуальное отображение повреждений, вызванных отказами техники или неумелым пилотированием. И без того отличная графика пополнилась несколькими дополнительными эффектами. Реальная поверхность всей Земли с разрешением в 1 км позволяет довольно уверенно находить знакомые географические ориентиры. Предмет особой гордости разработчиков – система AutoGen – автоматически «оживляет» ландшафт деревьями и домами в зависимости от типа местности. Поэтому земля теперь не выглядит как раскрашенная текстурами пустыня. С другой стороны, знакомые города, «забитые» стандартными «коробочками», смотрятся довольно странно. К сожалению, таких городов – большинство. Детально проработаны лишь несколько европейских столиц и крупных городов США, а также Токио и Сидней. Кроме этого, в игре воссозданы некоторые известные архитектурные достопримечательности, такие, как египетские пирамиды и Московский Кремль. Впрочем, если этого вам окажется недостаточно, можно «скачать» из Internet гигабайты дополнительных самолетов и ландшафтов с разрешением до 35 м. Как и прежде, расширяемость этой игры остается на непревзойденном уровне.



Посетить все интересные места мира MSFS можно, выполняя подготовленные авторами задания, например по своевременной доставке чиновника мегакорпорации на ответственные переговоры. Ему ведь не объяснишь, что сейчас нелетная погода и сложное движение в районе аэропорта назначения.

Еще одно долгожданное новшество FS 2002 – диспетчеры. Теперь с ними можно пообщаться с помощью разветвленного текстового меню. Они выведут ваш самолет на посадку или помогут найти дорогу к ВПП в незнакомом аэропорту.

Впрочем, на мой взгляд, основная ценность MSFS – его обучающий потенциал. В отличие от предыдущих версий на CD с игрой поставляется полная документация в электронном виде. Кроме этого, теоретические занятия по пилотированию ведут живые инструкторы, щедро «снабжая» игрока анимационными роликами и иллюстрациями. Те же инструкторы проведут и практические занятия, подсказывая, что и как надо делать в самолете. В конце учебного курса даже абсолютно незнакомый ранее с авиацией человек сумеет сдать на виртуальные авиаправа. К сожалению, для многих на пути к небу в FS2K2 может стать один, но непреодолимый барьер – языковой. Ведь все уроки идут на английском языке. Однако это – уже совсем другая история.

Не забыта в FS 2002 и сетевая игра. Помимо старого доброго режима совместного полета, появился новый, названный авторами Flight Instructor. В этом режиме один из игроков выполняет роль оператора тренажера, наблюдая телеметрию полета своего подопечного, а также усложняя ему жизнь отказами техники или изменением погодных условий. Впрочем, при этом инструктор может и помочь добрым советом, воспользовавшись встроенным чатом.

Нарушать традиции – тоже привилегия великих. Вот и Microsoft сделала с 2002-м то, что не делала никогда с предыдущими версиями игры. В комплект поставки Microsoft Flight Simulator 2002 Pro входит весь набор инструментов, необходимых для создания дополнительных самолетов. Основан он на облегченной версии 3D Studio Max – Gmax. Этот редактор позволяет создать и поместить в игру полноценную трехмерную модель нового летательного аппарата, а с помощью встроенного в игру инструмента отредактировать и его физическую модель. Так что, когда все экзамены будут сданы и все рекордные перелеты выполнены, можно смело приниматься за превращение MSFS в свой собственный игровой проект. ■

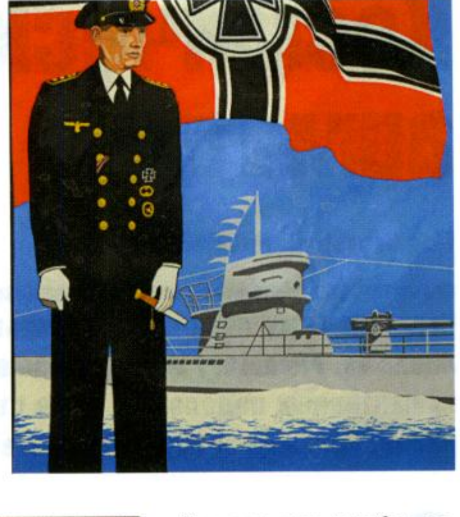
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO
Разработчик-издатель Microsoft
Жанр авиасимулятор
Web-сайт www.microsoft.com/games/fs2002/

90/100

- ☺ Обновленная графика
- ☺ Глобальная карта
- ☺ Качественная имитация воздушного движения
- ☹ Некоторые огрехи ландшафта
- ☹ Неполная функциональность большинства аэропортов мира

Под седой равниной моря

Владимир Кочмарский



Ala-a-rm!!! – крик вахтенного разнесся по всем закоулкам прочного корпуса. Буквально через минуту только тонкий пенный след за перископом указывал на то место, где под свинцовыми волнами кралась 600-тонная стальная рыбина, устремившаяся на перехват английского транспорта...

Наконец-то. Наконец-то вышла долгожданная Silent Hunter II, которая на время переносит нас из теплых и светлых современных квартир в затхлые помещения немецкой подводной лодки времен Второй мировой войны. Заняв место ее капитана, мы сможем поучаствовать в нескольких отдельных исторических миссиях, а также, начав карьеру в 1939 году, будем стараться дожить до сорок пятого. Не забыты разработчиками и тренировочные задания, где в «тепличных» условиях новоиспеченные капитаны смогут набраться опыта, кроме того, в нашем распоряжении и «музей», в котором можно многое узнать о судах и самолетах противников и союзников.

Но по-настоящему почувствовать себя морским волком и подводным пиратом игрок сможет только в кампании. Построена она в виде отдельных заданий, а не привычных выходов на патрулирование, как в предыдущей версии игры или незабвенной Aces of The Deep. Разработчики постарались отразить в миссиях все основные этапы подводной войны в Атлантике, Средиземноморье, Индийском и Ледовитом океанах. Здесь и знаменитый рейд в Скапа Флоу, и разгром конвоя PQ-17 на маршруте из Рейкьявика в Мурманск. Фактически в игре представлен весь Мировой океан, и ничто не может помешать вам создать миссию даже на Тихоокеанском ТВД.

Как и многие другие симуляторы подводных лодок, SH2 представляет собой набор функциональных экранов. Среди них – штурманская карта, акустический пост, перископ, центральный пост, карта контроля повреждений и пр., общим числом – 15. Однако некоторые из них могут быть недоступны в зависимости от типа лодки или ее положения. Часть этих экранов позволит взглянуть на свой корабль и суда противника в трехмерном окружении. К сожалению, 3D-мир Silent Hunter II намного менее красочен, чем, скажем, в «Ил-2. Штурмовик».

На протяжении карьеры вам предстоит командовать 13 различными типами подлодок, начиная с IIA и заканчивая знаменитой XXI серией. Со временем в распоряжение игрока будут поступать новые средства обнаружения и уничтожения противника, такие, как радар или самонаводящиеся акустические торпеды.

Кроме самого корабля, рядом с вами незримо будет присутствовать и его экипаж. Незримо – потому что никого из его членов вы не увидите, но работу свою они выполняют на «отлично». Специалисты помогут вам правильно рассчитать параметры торпедной стрельбы, будут обслуживать орудия, ликвидировать боевые повреждения и сообщать о новых акустических контактах. Впрочем, некоторые из функций, например расчет торпедной стрельбы, можно выполнить и самому.

К сожалению, помимо скромной графики, игра обладает еще несколькими недостатками. Как всегда, подкачал AI противников – завидев след торпеды, транспорты, а иногда и боевые корабли вместо умелого маневрирования сбиваются в кучу, нередко тараня друг друга или выбрасываясь на мель. Все английские сторожевики и миноносцы с первых дней войны оборудованы сонарами, что противоречит историческим сведениям, да и некоторые параметры немецких лодок и торпед также вызывают вопросы. Сомнительна и живучесть многих кораблей противника, которые после взрыва торпеды даже не сбавляют ход. Впрочем, большинство этих неточностей только усложняют игру, что, по моему мнению, делает ее лишь интересней. Однако, загрузив и установив несколько патчей, можно изменить многие параметры Silent Hunter II в сторону большего реализма. ■



SILENT HUNTER II
Разработчик Ultimation
Издатель Ubi Soft
Жанр симулятор подводной лодки
Web-сайт www.silenthunterii.com

76/100

- ☺ Редкий жанр
- ☺ Неплохое звуковое оформление
- ☺ Хорошо передана атмосфера подводной войны в Атлантике
- ☹ Устаревшая графика
- ☹ Нереалистичная модель повреждений кораблей противника

Космическая армада

Ростислав Панчук

Игры на тему популярных фильмов (Star Wars, Star Trek, Dune, Aliens vs. Predator) всегда вызывали интерес у геймеров. Но когда примитивных поделок по теме становится больше, чем частей сериала, популярность их стремительно падает.

Спасением в таком случае может стать нововведение наподобие модного 3D. И если в Emperor: Battle for Dune эффект от применения трехмерности превзошел все ожидания и дал вторую жизнь старой идее, то в Star Trek: Armada 2 придется ограничиться констатацией факта: да, 3D есть. Вот, собственно, и все...

Внешне игра воспринимается как смесь Starcraft и Homeworld. С первой ее роднят горячо любимый западными подростками туповатый геймплей с неизменным tank-rush, а также наличие целых шести рас – начиная с надоевших всем Федерации, Клингонов и Боргов и заканчивая экзотическими Species 8472, использующими исключительно органические технологии (чем не Зерги?). Но разработчики расстарались на кампании лишь для первых трех рас, с другими придется знакомиться в Skirmish. С Homeworld игру сближают лишь космические просторы. К сожалению...

Сюжет Armada 2 примитивен и особой оригинальностью не блещет. «Федерация стоит на пороге конфликта, угрожающего хрупкому миру, которого мы с таким трудом добились. Только что получено сообщение о возобновившейся угрозе со стороны Боргов. Этому надо положить конец, Командор» – гласит «вводная» во вступительном ролике. Ну что ж, быстренько строим армаду побольше и идем крушить врага. Вот и вся стратегия.



Для усложнения излишне легкого прохождения игры введены поля астероидов, черные дыры и целых пять разноцветных туманностей. Четыре из них нехорошие и всячески стараются напакостить вам, уничтожая корабли, а зеленая туманность, наоборот, подлечивает юниты.

Кстати, теперь жизнь юнита отображается не стандартной зеленой/желтой/красной полосой, а восемью параметрами, начиная от энергетических щитов и заканчивая офицерским составом, что намного реалистичнее, но поначалу немного ошарашивает. Вот, например, коварный враг прицельным огнем повредил двигатели корабля. Все, летать он не сможет (пока плетущиеся сзади ремонтные корабли не починят его). Кому такое понравится, а? Хотя, с другой стороны, все правильно.

Игру спасает великолепный AI, наделенный «недюжинным умом». Для настройки «способа мышления» кремниевого разума предусмотрен десяток опций. Теперь флот не бросится на несчастного вражеского разведчика (по дороге, разумеется, напоровшись на многочисленные неприятельские заслоны). А если некоторые боевые единицы повреждены, то они автоматически отремонтируются и вернутся на прежнюю позицию.

Еще одно чрезвычайно приятное новшество: корабли здесь передвигаются не только на обычных импульсных, но и на гипердвигателях. Разведывать территории и удирать от превосходящих сил врага теперь проще простого. Pathfinding также достоин всяческих похвал. Если вам лень искать последние оплоты врага, достаточно задать своему флоту приказ «Search & Destroy», и он сам все сделает, автоматически огибая пояса астероидов и опасные туманности.

Вот если бы еще и графика была на уровне! Да, это один из самых больших недостатков игры. ST:A2 вроде трехмерная, но эта функция явно лишь для очередного ярлычка на коробке. Конечно, камеру можно вертеть как душе угодно, но я ни разу не испытывал реальной потребности в этом. Модели кораблей неплохие, но все они – от разведчика до крейсера – имеют практически одинаковые размеры. ST:A2 играется как обычная 2D RTS с небольшим бонусом в виде 3D, которым можно побаловаться на досуге.

Но, тем не менее, несмотря на все свои минусы, игра получилась довольно неплохой и рекомендуется любителям Star Trek. ■





Разработчик Mad Doc Software
Издатель Activision
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.startrek.com



- ☺ Великолепный AI
- ☺ Неординарные воюющие стороны
- ☹ Устаревшая идея
- ☹ Недоработанность 3D-графики
- ☹ Временами скучный геймплей

Возвращение живых мертвецов

Алексей Пасак

Посвящается всем поклонникам персонажей в RPG с отрицательной репутацией, убитых NPC в shooter'ах, разрушенных деревень в Black & White, плохих концовок игр и черного цвета в одежде.



Согласитесь, что бесконечная череда слащавых суперменов, которых нам предлагают разработчики в качестве главного героя, уже порядком приелась: возись с ним, таскай этого «примера всем пионерам» за ручку, сей разумное, доброе, вечное на своем пути...

Уставшим от экспансии всего положительного можно начинать радоваться, кричать «Ура!» и бросать в воздух чепчики – к нам вернулся вампир Raziel, главный герой хита двухлетней давности – Legacy of Kain: Soul Reaver. Пересказывать полностью сюжет первой части не буду, самым любопытным могу порекомендовать обратиться к обзору в «Домашнем ПК», № 11 за 1999 год, а сам замечу, что вторая часть «Похитителя Душ» представляет собой сиквел с логическим продолжением истории, так что те, кто не знаком с предыдущими приключениями вампира голубых кровей (в прямом смысле слова), могут просто-напросто не понять сюжет.

В общих чертах скажу, что речь идет о мертвом вампире со сломанными крыльями, который мстит своему бывшему хозяину Каину (герой условного приквела серии – Blood Omen: Legacy of Kain).

Первая часть закачивается погоней за Каином во временнóм портале – с этого же эпизода и начинается дальнейший рассказ. По идее, месть продолжается, но... но вот дальше идет сплошная переоценка жизнен-



но-личностных ценностей нашего хаотически-злого героя. Плохие оказываются вроде как бы и неплохими, хороших вообще нет, а все деление на «черный – белый» отбрасывается подальше и обильно заливается серой краской. Сплошной дзэн-буддизм.

Пока наш герой упорно ищет зло в любом обличии, хотя бы в дисбалансе Времени и Пространства, можно посмотреть на сам процесс поисков. Внешне Soul Reaver 2 – самый что ни на есть обыкновенный action/adventure, только с неживым героем в главной роли. Вот вам и отличие от большинства «конвейерных» игр. Так как вы мертвы, убить второй раз вас уже не удастся, как говорится – нельзя сломать руку тому, у кого ее нет. «Смерть» приведет всего лишь к переходу в Spectral Realm – Мир Мертвых, который отличается от обычного фиолетово-синей гаммой, изысканно деформированной архитектурой (видели бы вы лестницы) и наличием мерзких потусторонних (куда без них) существ. Переходы



между мирами (к слову, в потусторонний мир вам придется «вываливаться» регулярно – и чаще не по причине смерти, а для решения головоломок) сделаны эффектно – особенно из мира мертвых в мир живых. Окружение, до недавнего времени напоминавшее творения художников-сюрреалистов (изогнутые стены, перекрученные лестницы, призрачные монстры и сгустки душ, витающие повсюду), начинает блекнуть, тускнеть, стены выпрямляются, и мир постепенно обретает привычный вид... С губ срывается невольное «Matrix has you».

Трудно сказать, чего же больше в SR2 – action или adventure? Все достаточно сбалансированно – шинкование монстров и людей (несмотря на элементарное управление, бои оказываются очень интересными и эффектными) гармонично сочетается с решением неплохих головоломок, а в паузах вниманию игрока предлагается немаленькое количество отлично срежиссированных cut scenes, в которых раскрываются все перипетии сюжета.

Графика хорошая. Других мыслей не приходит – порт с PS2 получился весьма удачным. Да и дизайн уровней порой просто потрясает – готика подземных залов и заброшенных замков, унылая мрачность зеленых болот и искривленное зеркало синевы загробной жизни – все смотрится чертовски «атмосферно». То же можно сказать о звуке – от свиста оружия в воздухе и до шагов по снегу.

И упаси вас Бог покупать версию игры, успешно переведенную «профессиональными актерами»! За озвучиванием стояли мастера своего дела, а Разиэль говорит голосом самого Майкла Белла (Michael Bell), известного и заслуженного ветерана в этой области, так что звуковой ряд иначе как совершенством не назовешь. ■

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

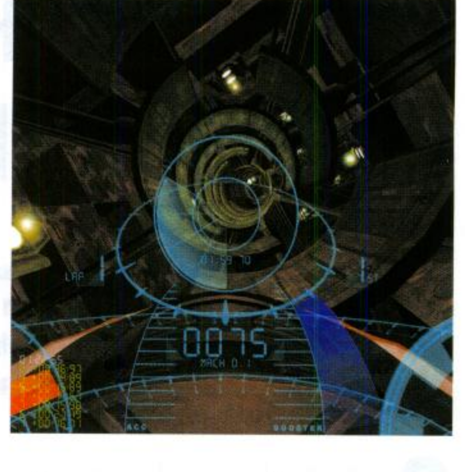
Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos Interactive
Жанр action/adventure
Web-сайт www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=85



☺ Неординарный геймплей
☺ Атмосферный дизайн уровней
☺ Отличный звук
☹ Небольшая продолжительность игры

Скорость света

Сергей Галенкин



Неожиданно, как удар молнии, ворвется Ballistics в вашу жизнь, стащит с сиденья трехколесного «велосипеда» MotoRacer 3 и сделает предложение, от которого невозможно отказаться. Вы хотели ехать быстро?

Скорость убивает. Встреча с деревом на жалких 140 километрах в час превратит ваш сверкающий заводской краской Харлей в бесполезную груду металлолома, а вас придется соскребать с асфальта ложкой.

Жалкие поделки, объединенные общим названием «Жажда скорости», не способны эту самую жажду утолить. Что нам предлагают? Максимум 200 километров в час, скучный асфальт, никакого риска. Конкуренты жонглируют списками машин и трасс, делая неуверенные попытки завлечь покупателя. Ballistics не из их числа. Скорость – вот чем «цепляет» эта игра. Скорость, как наркотик, – попробовав один раз, уже нельзя остановиться.

Фраза «футуристические гонки» не совсем точно отражает жанровую принадлежность игры. Скорее уж – «самая быстрая игра на планете». Предыдущий фаворит Star Wars: Racer безжалостно отправлен в корзину. Здравствуй, новый идол!

Еще быстрее. Случайный воробей, наткнувшийся на ваш болид на скорости в 350 километров в час, пройдет пулей сквозь сердце.

Сюжет игры в нашем случае особого смысла не несет: недалекое будущее, злые и ужасные корпорации, бла-бла-бла. Главное – гонки на летающих байках в специально проложенных для этой цели трубах-туннелях. Магнитное поле удерживает ваш болид в воздухе, предохраняя его от столкновения. Вы парите в полуметре от поверхности, старательно пытаясь не врезаться в периодически появляющиеся препятствия и аккуратно собирая бонусы.

Еще быстрее? 900 километров в час – все вокруг сливается в красивый калейдоскоп красок, в глазах туман. Отвлекся на мгновение – путь продолжат сверкающие оплавленным хромом останки.

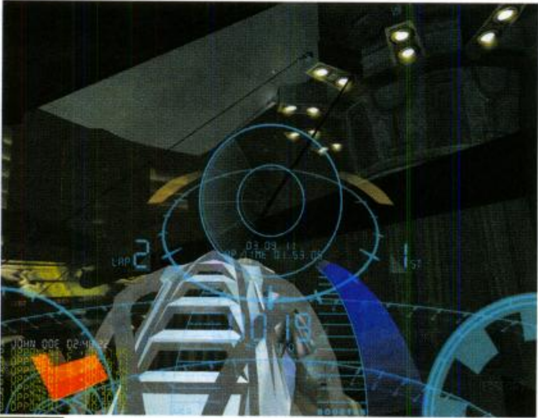
По окончании заезда в полном соответствии с канонами жанра скупаем все, что продается, тратя кровно заработанные и улучшая своего железного коня. Ничего необычного в этом нет, хотя, честно говоря, вполне реально пройти игру, не потратив ни копейки. В Ballistics имеется несколько уровней сложности, и если на первом вам придется приложить максимум усилий, чтобы прийти к финишу последним, то с повышением реалистичности вы будете рады, когда сможете удержаться на трассе в течение хотя бы 15 секунд.

Многопользовательский режим весел до истерики. Однако, чтобы в полной мере получить удовольствие от игры, необходимы как минимум пять добровольцев – иначе игра превращается в банальную погоню.

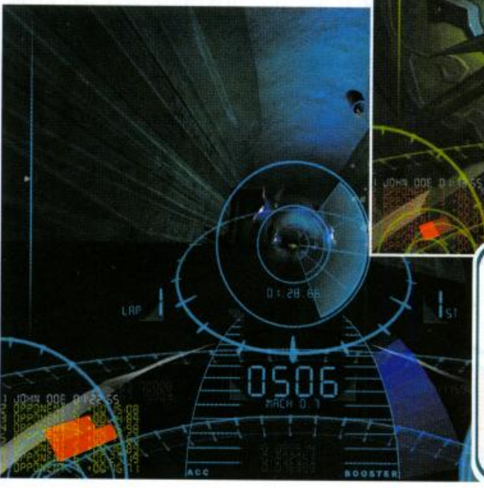
Еще быстрее! Титановый скелет, киберимплантанты под черепной коробкой – только так можно превысить 3000 километров в час, управляя байком. После аварии не остается вообще ничего. Идеальная смерть – адское давление сжигает за доли секунды.

Графически игра хороша настолько, насколько это вообще возможно в данном жанре. Ballistics легко найдет работу вашему GeForce3, соскучившемуся по DroneZ. Владельцы карт «не от NVidia» и счастливые обладатели Windows XP – требуйте патч! (см. на диске). Музыка заслуживает записи на отдельный компакт-диск и прослушивания в машине по пути на работу. Выбросьте ваш чертов «Шансон»! Нарушать правила дорожного движения надо под соответствующий ураганный аккомпанемент.

Еще быстрее!!! Впереди заветным и недостижимым горизонтом маячит верхний предел – скорость света. Но я уже близко. ■







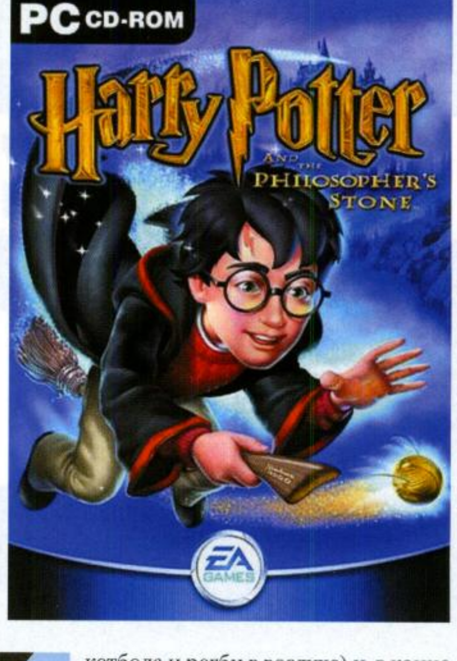
BALLISTICS
Разработчик Grin
Издатель Xicat Interactive
Жанр футуристические гонки
Web-сайт www.grin.se/ballistics/

85/100

- ☺ Высокая динамичность
- ☺ Отличная графика
- ☺ Интересный многопользовательский режим
- ☹ Однообразность
- ☹ Нестабильная работа

Почувствуй себя волшебником

Александр Птица



Пасмурным ноябрьским днем прошлого года в мою комнату влетела сова и сбросила на стол небольшой пакет. Обратный адрес на его обертке гласил: «Школа магии и волшебства Хогвартс». Из пакета выпали диск и приложенное к нему сопроводительное письмо. В означенном документе мне предписывалось ознакомиться с компьютерной реализацией потрясших все читающее сообщество приключений «мальчика-который-выжил» – симпатичного очкарика Гарри Поттера – и его друзей, случившихся на первом году их обучения в школе Хогвартс.

Прежде чем изложить свою точку зрения, напомню, что сказочный сериал английской учительницы Дж. К. Роулинг стал самой большой сенсацией книжного рынка последних лет. Никто и не сомневался, что за книгами последуют вереница фильмов и гирлянда из игр. Так оно и случилось. Четыре игры по мотивам первой книги о Гарри Поттере для различных платформ появились в продаже в день кинопремьеры (16 ноября) и вплоть до Рождества оккупировали самые верхние ступеньки в соответствующих списках бестселлеров.

К сожалению, не всегда лидерство в хит-парадах является синонимом высокого качества. На примере игры «Гарри Поттер и философский камень» мы убеждаемся в этом в очередной раз. Симпатичная штучка получилась, но на ожидавшийся шедевр никоим образом не тянет. В процессе игры меня не покидало ощущение, что ее разработчики (малоизвестная команда Know Wonder) сработали поспешно, несколько небрежно, и в результате, несмотря на все визуальное великолепие интерьеров школы и ландшафтов ее окрестностей («нереальный» движок, однако), неповторимая, действительно волшебная атмосфера книги испарилась, как какое-то недоделанное магическое зелье.



Итак, перед нами симулятор малолетнего чародея, достаточно строго следующий основным вехам сюжета первой книги о нем. До достижения 11-летнего возраста Гарри, совершенно не подозревающий о своей принадлежности к волшебному сословию, жил у своих родственников, хотя, прямо скажем, жизнью его пребывание в доме Дарсли можно было назвать с очень большой натяжкой. Наконец судьба мальчика изменилась, и он очутился среди подобных себе подростков в школе Хогвартс, где ему довелось пережить массу увлекательных, таинственных и опасных приключений, стать одним из лучших игроков в любимом магами и волшебниками виде спорта – квиддиче (некий невероятный гибрид футбола, баскетбола и регби в воздухе) и, в конце концов, встретиться лицом к лицу с самим... Нет, о финальном боссе рассказывать не буду, чтоб у тех, кто не читал книгу и не смотрел фильм, осталась хоть какая-то мотивация пройти игру до конца.



Настоящий волшебник должен уметь все. Видимо, поэтому практически каждый из эпизодов «Гарри Поттера», по сути дела, является отдельной мини-игрой. Усыпление трехглавого пса, живые шахматы и выбор антиогненного зелья – типичные головоломки. Поиск потайных комнат, прыжки по движущимся в воздухе платформам – неизменные атрибуты традиционных аркад. Обучение новым заклинаниям до боли напоминает «мышиные росчерки» из Black & White. Погоня за Драко Малфоем есть не что иное, как вариация на гоночные темы с метлой в качестве средства передвижения.

Но даже такой, казалось бы, разнообразный жанровый ассортимент не добавляет играбельности. Все слишком просто, прямолинейно, а временами и элементарно скучно.

Возможно, я слишком строго и придирчиво подошел к «Гарри Поттеру», но всегда очень жаль, когда надежды на что-то необычное и из ряда вон выходящее не оправдываются. Хотя, в принципе, «Гарри Поттер и философский камень» все-таки смотрится вполне прилично на фоне общей серой массы игр по мотивам популярных книг и фильмов. ■

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Разработчик Know Wonder
Издатель Electronic Arts
Издатель в СНГ SoftClub
Жанр микс
Web-сайт hpgames.ea.com



- ☺ **Хорошо узнаваемые персонажи книги и фильма**
- ☺ **Неплохое сочетание особенностей различных игровых жанров**
- ☹ **Игра очень короткая**
- ☹ **Невозможность «промотать» скриптовые сценки**

«Призраки» против русских

Владимир Кочмарский

Нет, неймется мировому империализму помахать кулаками после драки. Давно нет СССР, политика России вполне миролюбива по отношению к Западу. Но враги всего прогрессивного человечества не дремлют – им так и хочется ввергнуть мир в пучину Третьей мировой войны. Хотя бы виртуальной. И вот очередной сценарий конфликта бодро подхвачен группой программистов–милитаристов из Red Storm. Он попал на наши компьютеры под названием Tom Clancy's Ghost Recon.



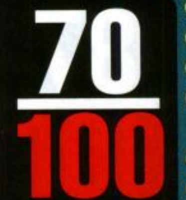
Итак, игроку снова предлагают занять место командира очередного элитного подразделения армии США. На дворе 2008 год, и мир находится в преддверии новой войны. Уже пали под стальными гусеницами «Черных орлов» Украина, Казахстан и Беларусь. Последние оплоты демократии на территории бывшего СНГ – Грузия и страны Балтии – вот-вот тоже станут жертвами российской военщины. А потом настанет очередь и Европы. Кто же спасет мир во всем мире?

Ну конечно же, пара-тройка бравых американских рейнджеров. Тем более, что среди них есть все необходимые для миротворческих операций специалисты: стрелки, пулеметчики, снайперы и подрывники. В бою, однако, смогут принять участие одновременно не более шести из них.

Впрочем, для начала неплохо бы пройти «Курс молодого бойца». Здесь в краткой и ненавязчивой форме вам объяснят, как пользоваться вашим арсеналом и командовать подчиненными. После чего можно смело делать карьеру спасителя мира.

Состоять она будет из отдельных заданий, достаточно разнообразных по характеру и усложняющихся со временем. Пока подготовка еще недостаточна для встречи с российской армией, вас направят на борьбу с грузинскими сепаратистами. После краткого ознакомления с обстановкой и заданием начинается фаза подготовки. Заключается она в выборе 6 бойцов, которые будут участвовать в бою, и выдаче им соответствующей их специализации амуниции. Как и в старом добром Rainbow Six, каждый боец имеет набор параметров, влияющих на его действия в схватке. Разумеется, со временем эти параметры возрастают, превращая вашего подопечного в настоящего элитного солдата.

Но вот последние приготовления закончены, и вы – в зоне высадки. Создатели игры решили не нагружать нас сложным этапом планирования, как в предыдущем сериале Rainbow Six. Вместо этого у вас есть карта, на которой в режиме реального времени можно задавать маршрут движения каждой из трех групп по два человека. Именно так организовано подразделение в Ghost Recon. Кроме этого, есть небольшой набор команд. Самые полезные из них – «удерживать позицию» и «продолжать движение». На этой же карте будут указаны задачи миссии и все враги, которых видят ваши бойцы. Впрочем, в отдельных заданиях 6 солдат – лишь обуза. Такие операции лучше выполнять в одиночку или вдвоем.



Но вернемся к действию. Идиллическое спокойствие раскачивающихся деревьев и легкий шум ветра в их кронах вселяют лишь беспокойство. Заметить противника среди кустарника и другой растительности не так-то просто. С другой стороны, притаившегося под листом лопуха рейнджера можно не увидеть и с двух шагов. Но беда, если вы пошевелитесь. Стреляют противники метко, да и «видят» подвижные объекты издалека. Зато интеллектом они не блещут и, едва заслышав выстрелы, бегут к вам в полный рост, не считаясь со шквальным огнем вашей команды.

Ну вот, задание выполнено, и осталось вернуться к точке эвакуации. Не смейте думать, что маршрут отхода чист, даже если вы уже побывали здесь раньше. Злые русские владеют технологией телепортации, так что не удивляйтесь, если встретите группу врагов в уже «зачищенной» до этого местности. Хотя, с другой стороны, это и хорошо, ибо позволит дополнительно «прокачать» бойцов.

В течение карьеры вам предстоит посетить много уголков бывшего СССР, поучаствовать в крупномасштабных сражениях с применением танков и в ночных диверсионных операциях.

Отличную графику дополняет прекрасное озвучивание игры. Шум ветра в кронах, выстрелы и разговоры врагов на чистом русском языке погружают вас в атмосферу настоящей боевой операции.

Итак, если судьба Европы и мирового империализма вам не безразличны, берите в руки свой «Калаш»... то есть М-16, и – в бой. ■



TOM CLANCY'S GHOST RECON

Разработчик Red Storm
Издатель Ubi Soft
Жанр тактический симулятор
Web-сайт www.ghostrecon.com

70/100

- ☺ Отличная графика
- ☺ Великолепное озвучивание
- ☺ Хорошо переданная атмосфера
- ☹ Упрощенное планирование задания
- ☹ Слабый AI
- ☹ Нереалистичное оружие

Последний из могикан

Александр Птица

Владельцам телевизионных игровых приставок разработчики и издатели с удовольствием ежегодно скармливают несколько вкусных блюд из столь любимого народом меню «файтинг». Люди же, играющие на персоналках, постепенно стали забывать, что это такое и «с чем его едят». С тех пор как в 1998 году вышла не вызвавшая особых восторгов у публики четвертая часть легендарного сериала Mortal Kombat, фактически ни одна виртуальная драка не удостоила своим присутствием нашу многоуважаемую игровую платформу.



Вы теперь должны понять, насколько я был ошарашен, когда практически из ниоткуда появился порт весьма известной игры Guilty Gear X, сделанной поначалу для аркадных автоматов на базе платформы Naomi, а затем отлично себя зарекомендовавшей в версиях для Dreamcast (в Японии) и PS2 (в США).

Guilty Gear X по стилистике, подходу к геймплею, графическому исполнению явно тяготеет к бесчисленным двухмерным файтингам от знаменитой компании Capcom, ведущим свою родословную от культового Street Fighter.

Стало быть, если вас не устраивает плоская (но вместе с тем фантастическая по расцветкам и невероятная по спецэффектам) картинка, а атрибуты, присущие анимэ, вы на дух не переносите, то не стоит и пытаться проникнуться неповторимой атмосферой, которую удалось сотворить малоизвестным разработчикам из Arc System Work.

А потрудились они просто отменно. Почти все нюансы, важные для того, чтобы файтинг понравился играющей аудитории (да и строгим критикам), «вылизаны до блеска». Вот только сюжет несколько подкачал – невнятная история о том, как в далеком 2180 году несколько претендентов сражаются за обладание какой-то древней военной реликвией и призом в полмиллиона долларов. Думаю, что в нашем случае сюжет не есть определяющим фактором, и за это мы баллы снимать не будем.

К сожалению, бедноват набор режимов. Он ограничен много раз виденными, а посему стандартными и традиционными Arcade, VS, Survival и Training. Никаких новомодных «тегов» не наблюдается.



Можно еще посетовать на то, что неземную красоту арен сражений и фантастические спецудары можно лицезреть только в «античном» разрешении 640 × 480, но, смею вас уверить, что в процессе суперскоростных поединков, когда в любое мгновение ситуация меняется в ту или иную сторону, на разглядывание фоновых картинок просто физически не остается времени.

Согласитесь, что ни один пристойный файтинг не может существовать без запоминающихся персонажей. В этом смысле все в полном порядке. Среди 14 исходных и 2 скрытых героев, владеющих как своими собственными конечностями, так и арсеналом разнообразного оружия, любой найдет персону на свой вкус по внешнему виду и характеристикам вроде скорости, силы, «запаса прочности», не говоря уже об уникальных спецударах, магии и связках-комбо.

Может, это будет живописный, но медлительный здоровяк с русским именем Potemkin? Или малолетняя пиратка May, вооруженная громадным якорем и в трудную минуту призывающая на помощь своего друга дельфина. А как вам понравится таинственный убийца Zato-1, раздающий тумаки направо и налево своей собственной тенью?

Система боя основана на четырех базовых движениях – удар рукой, удар ногой, простой удар оружием, сильный удар оружием. Но применяя только их, одолеть даже самого первого соперника чрезвычайно трудно. Кроме использования уже упомянутых спецударов и комбо, встречающихся во многих файтингах, следует внимательно следить за изменениями, которые претерпевает полоска в нижней части экрана, имеющая специальное название «tension meter» (нечто вроде «измерителя напряжения»).

В момент, когда она оказывается заполненной, персонаж получает в распоряжение дополнительные супервозможности, такие, как Dead Angle Attacks (агрессивные движения из положения сидя), Fautless Defence (временная неуязвимость в некоторых случаях) и даже Instant Kill (разъяснение не требуется, ибо раунд на этом тут же заканчивается в вашу пользу).

Учтите, несмотря на кажущуюся легкость, несерьезность и мультяшность GGX, не обладая соответствующими навыками, выиграть у компьютерных соперников крайне трудно. Оттачивать их можно только одним способом – просто играя и получая от этого удовольствие. ■

GUILTY GEAR X
Разработчик Arc System Work Co
Издатель Sammy Entertainment/CyberFront
Жанр файтинг
Web-сайт www.guiltygearx.com



- ☺ Лучшая на сегодняшний день графика в двухмерном файтинге
- ☺ Огромное количество комбосов и спецударов
- ☺ Новые игровые идеи
- ☹ Единственное разрешение 640 × 480
- ☹ Стандартный набор режимов

Шаг вправо, шаг влево...

Сергей Светличный

А счастье, казалось, было так возможно... И так возможно, и вот так... Но, к сожалению, не сложилось. Aquanox – яркий пример игры, которой не хватило самой малости для того, чтобы стать хитом.

И вроде бы все хорошо, можно даже сказать, замечательно – отличная графика (долгое время именно Aquanox был тем знаменем, которым размахивали сторонники NVidia, призывая всех игроков в срочном порядке пересаживаться на новенькие GeForce3), динамичный игровой процесс, необычное, как для игры жанра 3D-action, место действия (подводный мир), даже довольно неплохой сюжет наличествует, чего от Aquanox вообще никто не ожидал. Что еще, казалось бы, надо для полного счастья? Наверное, вы будете смеяться, но одной «мелочи» – свободы действий. Заметьте, я даже не настаиваю на «полной свободе» – дайте хоть какую-нибудь, хотя бы одну только видимость свободы!

Не дали. И именно это, я считаю, и превратит Aquanox из игры, которая вполне могла бы претендовать на звание лучшего action года, в просто обычную «стрелялку» с замечательной графикой. Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, действие игры происходит под водой, куда все человечество в полном составе перекочевало после ядерной войны. Вы – такой себе наемник по прозвищу Dead Eye Flint, согласный на любую работу, лишь бы за нее хорошо платили. Поначалу мне было интересно, почему взрослый вроде человек по своей воле выступает под таким детским никнеймом, но когда я узнал, что на самом



деле главного героя зовут Emerald («Изумруд»), все вопросы отпали сами собой. Действительно, с таким имечком лучше сидеть дома и не высовываться, а то в первой же битве («Всем оставаться на своих местах! Я – Изумруд!») вас просто поднимут на смех.

Хотя насчет «любой работы» я, пожалуй, погорячился, т. е. Emera... пардон, Flint вроде как согласен действительно на все, только почему-то оказывается, что вы все время работаете на правительство и очищаете окрестные воды от надоедливых пиратов. Впрочем, будем честными, деньжищи правительство отваливает в самом деле немерянные, так что я на месте пиратов, например, крепко задумался бы о смене профессии: им, бедолагам, ни в жисть столько не наворовать, сколько Flint получает за одну только успешную миссию.

На что похож игровой процесс в Aquanox? Вы плаваете от одной подводной базы (хотя их, пожалуй, вернее называть «городами») к другой, наведываетесь в местные бары и там за кружкой какого-то жуткого пойла выясняете, не найдется ли у кого подходящей работенки. Если да – то просто замечательно. Нанимаетесь, выполняете задание и получаете премиальные, на которые в ближайшем магазинчике можно прикупить дополнительное вооружение, модернизировать свое... ээ... транспортное средство (на субмарину в традиционном понимании «это» похоже меньше всего – будущее, что поделать) или даже купить новое – более мощное, быстрое, бронированное и т. д.

Казалось бы, все великолепно – после получаса игры на язык просятся эпитеты вроде «Privateer под водой» или «трехмерная Elite». Ага, разбежались. Я же предупреждал – свободы действий нет НИКАКОЙ. Это значит, что, когда вы собираетесь куда-нибудь сплавать, в меню Dock будет только один пункт, так что перемещения между базами происходят в строго заданном разработчиками порядке. Если вы посещаете бар, то все разговоры сведутся к обычному чтению текста. Выбора задания нет вообще – после того как вы прочитаете все предусмотренные диалоги, в меню просто загорится недоступная ранее клавиша Dock, и вы сможете отправиться в путь. Спасибо, хоть право выбора оружия и плавсредства вам оставили. Фактически, это единственное, что зависит от игрока.

В итоге мы получаем игру, ничем (если не считать места действия) не отличающуюся от обычных шутеров с линейным сюжетом. И если к ней подходить именно с этой стороны, то Aquanox, в принципе, очень даже неплохой представитель этого жанра. Игра, безусловно, интересная, вот только... надоедает она быстро, т. е. два вечера провести за ней – одно удовольствие, но три и более – лишь если вам нужно написать ее обзор. ■



AQUANOX
Разработчик Massive Development
Издатель Fishtank
Жанр 3D-action
Web-сайт www.aquanox.de

78/100

☺ **Отличная графика**
☺ **Достаточно оригинальный сюжет**
☹ **Полное отсутствие свободы действий**
☹ **Игра быстро надоедает**

С.В.И.Н.Ь.И. наступают

Ростислав Панчук



В стране свиней продолжается затяжной кризис... В результате к власти пришел генерал Эйзенхауэр, решивший привести государство к процветанию, поработив Морковию, страну миролюбивых и беззащитных кроликов. Двухнедельный блицкриг – и незахваченной осталась лишь столица Морковии. Кролики начали партизанскую войну...

Намеки в игре столь прозрачны, что прототипы свиней и кроликов угадываются без труда. Так, свиньи хрюкают с жестким акцентом, а в речи кроликов слышится французский прононс. Ну а выступление Эйзенхауэра как две капли воды похоже на речь главного партайгеноссе времен Третьего рейха. Сюжет игры раскрывается в замечательных мини-видеороликах, просмотр которых обязательно подарит вам улыбку.

Графика в игре очень хороша, юниты и их окружение смотрятся на «пять». Анимация также на уровне – после выстрела дуло танка дымит, стволы орудий откатываются назад, а юниты оставляют следы гусениц и поднимают облачка пыли. Особенно поражает отображение ландшафта. Для описания движущейся воды у меня просто нет слов – как будто стоишь на берегу реки. Пески также достойны отдельного упоминания. Так, во время выполнения задания в пустыне один из моих танков... увяз в зыбучих песках – пришлось срочно вытягивать его из ловушки. Неплохо сделаны и погодные явления. Единственное, что меня немного разочаровало, – возможность масштабирования сравнительно невелика, так что вблизи рассмотреть все эти прелести не удастся.

Под стать графике и великолепный звук, еще более усиливающий иллюзию реалистичности происходящего. Ну а забавно озвученные юниты обеспечат вам отличное настроение. Особо колоритны девизы и реплики свиней.

Что же представляет собой игровой процесс? Первым делом забудьте о строительстве базы и tank-rush. Возможно, лихим танковым ударом и удастся сокрушить врага, но эта победа будет пирровой, и следующую миссию вы, наверняка, не пройдете из-за нехватки ресурсов. Да, вы не ослышались: деньги в S.W.I.N.E. есть – это драгоценные Strategic Points (SP), которых всегда так не хватает. Финансовые отношения очень гибкие – на любой юнит можно «навесить» до трех апгрейдов и в следующей миссии поменять их на что-то более важное.



Боевые единицы обеих воюющих сторон одинаковы – танки, артиллерия, ракетные установки, миноукладчики и прочее. Разве что свинячьи юниты смотрятся более солидно. Так же, как и в реальных условиях, техника имеет ограниченный запас топлива и боеприпасов и требует постоянного его пополнения. Впрочем, закрепив тягач с боеприпасами за ударной группой, можно забыть и об этой проблеме.

Необычайно разнообразны тактические приемы. Так, окопавшиеся танки практически неуязвимы для врага. Подпортить им жизнь сможет лишь артиллерия да атаки с воздуха. Не следует забывать и о защите – иногда скромный миноукладчик способен решить исход битвы и оказаться в сто крат полезнее дорогостоящей ракетной установки. Ну а командирская машина, имея наибольший угол обзора, за 100 SP способна вызывать авиаудар по вражеским позициям. Вся боевая техника обладает замечательной способностью стрелять на ходу, уничтожая все желаемые объекты, включая непонравившееся дерево возле дороги.

Сам же pathfinding удостоился отдельного разговора. Проработав его до мельчайших деталей, Stormregion довела идею до абсурда. Теперь при развороте юнит не просто в мгновение ока поворачивается на месте и убирается восвояси, а сначала отъезжает назад, поворачивает колеса, потом снова вперед и т. д. В итоге несколько маневрирующих танков поднимают такое облако пыли, что сразу и не разберешь, где свой, где чужой. Правда, если таким способом прятаться от врага, ничего хорошего не выйдет – обязательно кто-то отдаст концы. Хотя «умереть» юниту в S.W.I.N.E. не так-то легко – у подбитого танка отлетает башня, и лишь следующий снаряд приведет к фатальному исходу. Но ничего страшного – тянем подбитую бронетехнику к ближайшему ремонтному вагончику, и наш пациент снова жив-здоров.

И напоследок – о не очень приятном. «Выловив» все мелкие «баги», разработчики по неизвестным причинам «забыли» о нескольких fatal errors, изрядно портящих жизнь игроку. Для их устранения потребуется скачать патч... ■





Разработчик Stormregion
Издатель Fishtank Interactive
Жанр тактическая стратегия
Web-сайт www.swine-online.com



☺ Оригинальная идея
☺ Интересный геймплей
☺ Красивая графика
☹ Отсутствует режим Skirmish
☹ Некоторое число ошибок

Компьютеры



Покупайте в кредит!

тел. 568-5848
HTC Украина, 01033, г. Киев ул. Жилянская 55



Интернет-магазин

www.yug-kontrakt.com
АКЦИЯ!
Olympus CAMEDIA C-2
+ 64 MB SmartMedia card
= 1852 грн.



ноутбуки



Покупайте в кредит!

тел. 568-5848
HTC Украина, 01033, г. Киев ул. Жилянская 55

КОМПЬЮТЕР,
МОНИТОР,
ПРИНТЕР
и многое другое...
ул.Борщаговская, 193
т. 241-77-30
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ШТУЧКИ 3%
обменяй купон на скидку





5% скидка на товары

тел. (044) 461-9533





ЦИФРОВОЙ ФОТОЦЕНТР Konica Digital

ул. Красноармейская, 30

5% скидка на товары
10% скидка на услуги

тел. (044) 235-6157







ул. Красноармейская, 112

5% скидка на товары

тел. (044) 269-1218



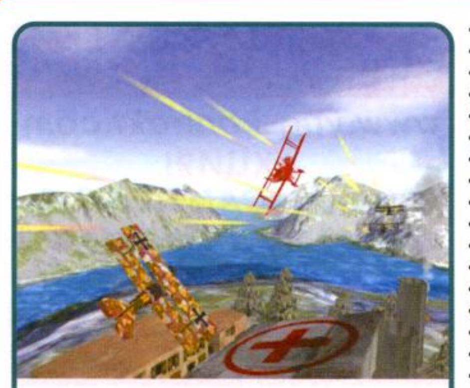


"Киевский фотограф"

Январский переулок, 1/25

5% скидка на товары
10% скидка на услуги

тел. (044) 290-8350



RED ACE SQUADRON

Разработчик-издатель Small Rockets
Жанр аркада
Web-сайт www.smallrockets.com/pc/redacesquadron
Адрес загрузки downloads.smallrockets.com/downloads/redacesquadron/sr-squadron-demo-beta.exe
Размер 20 MB

Если у вас нет возможности из-за отсутствия джойстика либо из-за низкой производительности ПК полетать в «Ил-2. Штурмовик», попробуйте эту яркую и динамичную авиааркаду на тему Первой мировой войны. Больше всего игра напоминает обновленный и полностью трехмерный Sopwith – легендарную аркаду 80-х. ■



SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Разработчик Croteam
Издатель Take 2 Interactive
Жанр 3D-action
Web-сайт serioussam.godgames.com
Адрес загрузки www.dailyfiles.dk/demos/serioussamsedemo-.exe
Размер 110,9 MB



Как и было обещано разработчиками, Серьезный Сэм Стоун, герой одноименной игры, вернулся, чтобы расправиться с очередными толпами врагов. Сирианский корабль, найденный Сэмом в предыдущей части игры, рухнул в горах Южной Америки, где героя уже ожидали мощные силы главного врага человечества – Ментала. ■

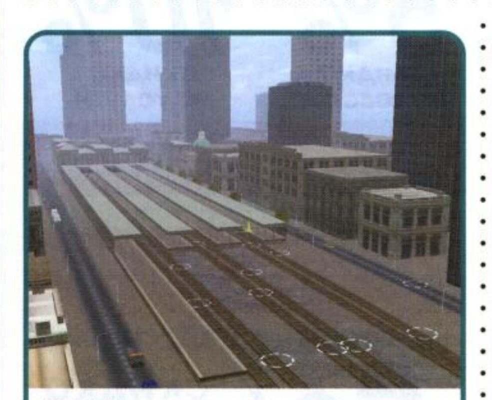


MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Разработчик 2015
Издатель EA Games
Жанр 3D-action
Web-сайт mohaa.ea.com
Адрес загрузки ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers/games/medalofhonor/mohaaspdemo.exe
Размер 175 MB

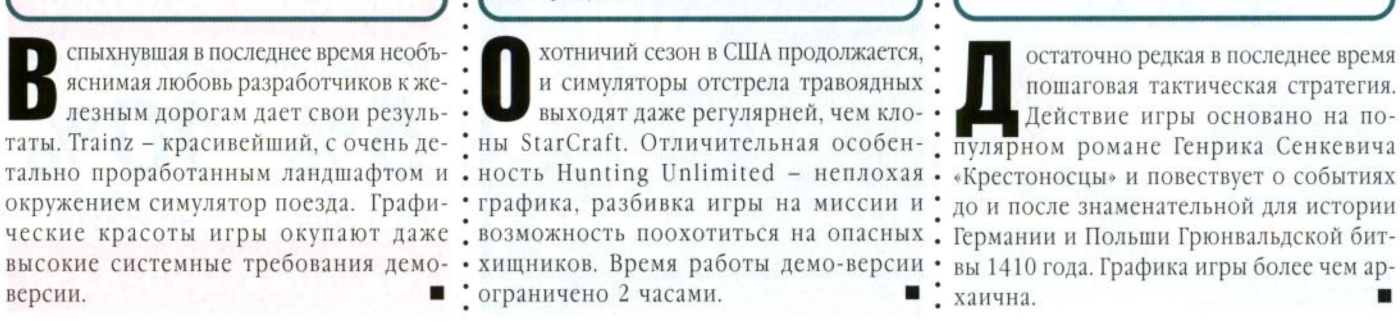


Второй за последнее время шутер на тему Второй мировой войны, созданный на основе движка Quake III. Великолепная графика делает некоторые моменты игры до боли похожими на кадры из знаменитого фильма «Спасение рядового Райана». В демо-версии представлен уровень Nebelwerfer Hunt для одиночной игры. ■

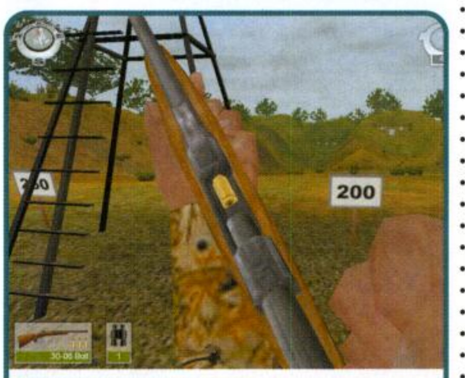


TRAINZ

Разработчик Auran
Издатель Strategy First
Жанр симулятор поезда
Web-сайт www.virtualtrainz.com
Адрес загрузки ftp://ftp.strategyfirst.com/trainzdemo/Trainz.zip
Размер 55,5 MB



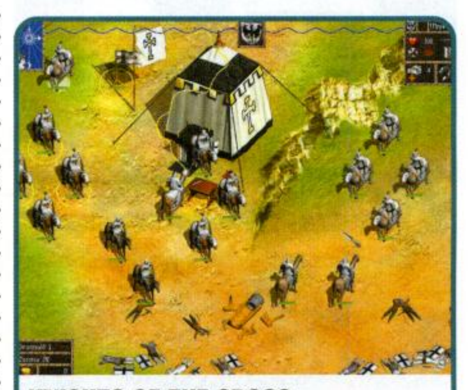
Вспыхнувшая в последнее время необъяснимая любовь разработчиков к железным дорогам дает свои результаты. Trainz – красивейший, с очень детально проработанным ландшафтом и окружением симулятор поезда. Графические красоты игры окупают даже высокие системные требования демо-версии. ■



HUNTING UNLIMITED

Разработчик Sunstorm Interactive
Издатель Arush Entertainment
Жанр симулятор охоты
Web-сайт www.arushgames.com/games/hunting/index.htm
Адрес загрузки www.arushgames.com/games/hunting/HU_v11w.exe
Размер 66,2 MB

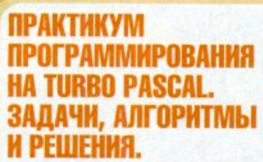
Охотничий сезон в США продолжается, и симуляторы отстрела травоядных выходят даже регулярней, чем клоны StarCraft. Отличительная особенность Hunting Unlimited – неплохая графика, разбивка игры на миссии и возможность поохотиться на опасных хищников. Время работы демо-версии ограничено 2 часами. ■



KNIGHTS OF THE CROSS

Разработчик FreeMind Software
Издатель Cenega
Жанр пошаговая стратегия
Web-сайт www.knights.cenega.com
Адрес загрузки www.cenega.cz/laba/knightsofthecross.zip
Размер 118 MB

Достаточно редкая в последнее время пошаговая тактическая стратегия. Действие игры основано на популярном романе Генрика Сенкевича «Крестоносцы» и повествует о событиях до и после знаменательной для истории Германии и Польши Грюнвальдской битвы 1410 года. Графика игры более чем архаична. ■



ПРАКТИКУМ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА TURBO PASCAL. ЗАДАЧИ, АЛГОРИТМЫ И РЕШЕНИЯ.

О. П. Зеленяк. – К.: ДиаСофт, 2001. – 320 с., ил.

75/100



При чтении книги чувствуется большой опыт преподавания, имеющийся у автора. Учебный материал хорошо очерчен (охвачена вся классика программирования) и удачно распределен по главам. Высокому качеству изложения способствуют примеры – их много (книга содержит около 200 задач с решениями), они ярки, иллюстративны и вставлены точно по месту. Имеется также неплохой справочный материал и по самому языку – приведены наиболее важные таблицы функций, кодировок символов и т. п. Несмотря на некоторую «академичность», книга читается легко и вполне подходит для широкого круга старшеклассников, студентов и преподавателей.

Но в «Практикуме программирования» практически не затронута компиляция написанных программ в той или иной версии системы. Эти вопросы обязательно придется изучить по другой литературе перед практической работой. Так что книга подходит не столько для самообразования, как это заявлено издателями, сколько для классического учебного процесса – в качестве учебника и задачника. ■



HTML 4 ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ».

Эд Титтел, Натанья Питс, Челси Валентайн. Пер. с англ. – 3-е изд. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2001. – 464 с., ил.

85/100

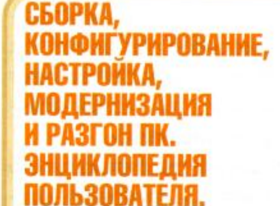


Основное назначение книги – обучение работе с HTML. Ее анонс «Для начинающих – подробно о языке» вполне соответствует действительности: материал изложен последовательно, просто и понятно, с использованием оптимального количества удачных примеров. В то же время книга довольно емкая, в ней охвачены все основные вопросы тематики, включая новые возможности свежей (4-й) версии HTML.

Но с помощью данного издания можно изучить не только технику программирования на HTML. Старательному читателю будет вполне по силам создавать достаточно сложные и качественные Web-страницы. Для этого приведено немало различных советов и рекомендаций Web-дизайнеру.

Вообще, в книге много четко организованной справочной информации. Особо стоит отметить подробный предметный указатель, структурно привязанный к внушительному по объему словарю терминов.

Наконец, книга написана хорошим языком. Кое-где тексты немного витиеваты, но, в итоге, таких мест немного, они не слишком отвлекают внимание и не портят общее, весьма благоприятное, впечатление. ■



FLASH 5 ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ».

Гарди Лит, Эллен Финкельштейн. Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2001. – 320 с., ил.

70/100

Вообще, это издание можно охарактеризовать как книгу пошаговых инструкций. Авторы пытаются достичь обещанной дружественности и ориентированности на начинающих, применяя методику подробных инструкций и описывая по пунктам все действия пользователя. Это основной способ подачи материала. В целом, получается грамотно и понятно, но такое инструктивное и краткое изложение делает книгу больше похожей на справочник, чем на учебник, – ее хочется не столько читать, сколько время от времени «подсматривать» в нее. Становятся также заметными недостатки организации: в то время как содержание книги довольно подробное, предметный указатель и словарь базируются только на русскоязычных терминах и незначительны по объему.

Но, в итоге, книга получилась удачной – в ней вполне достаточно информации и для немедленного начала работы, и для оттачивания навыков. Материал неплохо подобран, последовательно изложен. Язык книги простой, понятный. Она наверняка поможет читателю научиться добавлять в свои Web-страницы анимацию и оптимизировать ее для более быстрой загрузки. ■

СБОРКА, КОНФИГУРИРОВАНИЕ, НАСТРОЙКА, МОДЕРНИЗАЦИЯ И РАЗГОН ПК. ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.

Ральф Вебер. – К.: ДиаСофт, 2001. – 624 с., ил.

65/100



Солидный объем книги распределен между аппаратным и программным обеспечением примерно поровну. Большая часть материала, посвященного «железу», относится к спецификациям шин, современным жестким дискам, практике настройки и разгона аппаратуры. Очень много внимания уделяется также настройкам BIOS. Из программного обеспечения наиболее подробно рассмотрены ОС семейства Windows, правда, только устаревших версий – Windows 95 и NT 4.0. Сведения о новинках аппаратуры собраны в отдельной главе «Технологии 2001 г.», размещенной в конце книги, и являются ее своеобразным логическим итогом.

Недостатком изложения можно считать то, что значительная часть информации носит скорее рекламный, чем справочный характер.

В книге нет четкого распределения материала, характерного для «классической» энциклопедии. На самом деле она скомпонована не по алфавитному, а по тематическому принципу. Но благодаря подробному оглавлению, книга вполне может выполнять функции качественного тематического справочного пособия. ■

THE LORD OF THE RINGS. THE FELLOWSHIP OF THE RING («ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ. БРАТСТВО КОЛЬЦА»)

Компания New Line Cinema, 2001 год

Web-сайт www.lordoftherings.net

Режиссер Питер Джексон

В ролях: Элайджа Вуд (Фродо), Айэн МакКеллен (Гэндальф), Вигго Мортенсен (Арагорн), Лив Тайлер (Арвен), Кейт Бланшетт (Галадриэль), Айэн Холм (Бильбо), Орландо Блум (Леголас), Джон Рис-Дэвис (Гимли), Шон Бин (Боромир) и др.

91/100

Трилогия о Средиземье, сочиненная профессором Оксфордского университета Дж. Р. Р. Толкиеном, принадлежит к числу самых значительных и вместе с тем популярных в широких массах читателей литературных произведений XX века. Но лишь в новом тысячелетии кинематографисты рискнули перенести на большой экран монументальную философско-эпическую сагу об извечной борьбе Добра со Злом (провальный анимационный фильм 1978 года не в счет).

В преддверии Рождества вышла первая часть трехсерийного киноколосса, поставленного новозеландским режиссером Питером Джексоном. В ней мы знакомимся с членами Братства Кольца – хоббитом Фродо Бэггинсом, его тремя соплеменниками Сэмом, Мерри и Пиппином, волшебником Гэндальфом, людьми Арагорном и Боромиром, эльфом Леголасом и гномом Гимли. Разношерстная компания отправилась в полное опасностей путешествие в обитель Зла – Мордор. Только там может быть уничтожено Кольцо Власти, самим своим существованием представляющее смертельную угрозу для всего Средиземья и его обитателей.

Конечно, передать языком кино «дух и букву» книг Мастера невероятно трудно. Опасности подстерегают отовсюду. Сделаешь лишний шаг в сторону философствований и морализаторства – зрелище может оказаться скучным и неинтересным, переборщишь с баталиями – рискуешь скатиться в банальный фэнтэзийный боевик. Кроме всего прочего, в литературном первоисточнике (по крайней мере, в первой книге) Свет и Тень, Радость и Печаль, Добро и Зло удивительным образом сбалансированы. В принципе, Джексону почти удалось найти «золотую середину», но нам все-таки показалось, что он не избежал перекоса в «темную сторону», и боевая составляющая несколько доминирует над всем остальным. Сам собой возник вопрос: «Какой же в таком случае будет третья, и без того самая мрачная часть трилогии?».

Визуальный ряд фильма просто великолепен – изумрудно-зеленые лужайки Хоббитании, невероятной красоты горные пейзажи, сумеречные подземелья Мории, теплые золотистые тона эльфийского города Ривендейл. Поблагодарим за доставленное удовольствие операторов и художников, нашедших потрясающие ландшафты на родине режиссера, в Новой Зеландии, где и происходило большинство съемок. ■





Ничего удивительного не вижу в том, что наши мини-обзоры самых громких мировых кинопремьер нынешнего зимнего сезона оказались рядышком. При всех отличиях у обоих фильмов есть одна общность – крепкая литературная основа. Конечно, нельзя сравнивать бесспорную классику («Властелин колец») и супермодный и сверхтиражный современный книжный сериал об ученике школы колдовских искусств, но тот факт, что многие ожидали «Гарри Поттера» даже больше, чем «Братство Кольца», не вызывает сомнений.

Моя задача облегчается тем, что сюжет фильма очень близок к оригиналу Джоан Роулинг, и с его основой вы уже имели возможность ознакомиться, если прочитали обзор одноименной игры.

Посему немедля приступим к препарированию пациента.

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE («ГАРРИ ПОТТЕР И ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ»)

Компания Warner Brothers, 2001

Web-сайт harrypotter.warnerbros.com

Режиссер Крис Коламбус

В ролях: Дэниэл Рэдклифф (Гарри Поттер), Руперт Гринт (Рон Уизли), Эмма Томпсон (Гермиона Грэйнджер), Ричард Харрис (Дамблдор), Робби Колтрейн (Хагрид), Алан Рикман (Снейп), Мэгги Смит (МакГоннагал)

80/100

Режиссер фильма Крис Коламбус – не новичок в кино. Скажу только два слова: «Один дома», и другие комментарии уже не потребуются. Но, как ни странно, случилось так, что к фильму о школе (хотя и волшебной) он подошел по-школярски. В результате лента получилась похожей на красивые (и даже очень, браво художникам-декораторам и костюмерам) картинки к книжке. Нет, конечно, скучать зрителю не приходится. Удачных эпизодов очень много. Вспомним хотя бы матч по квиддичу, любимой спортивной игре всех учеников школы Хогвартс, или схватку с троллем.

К сожалению, исполнитель главной роли Дэниэл Рэдклифф ничем не выделяется на фоне яркой и сочной игры других юных дарований. Какой-то он невыразительный получился, несмотря на то что по внешним данным лучшего Поттера просто трудно себе представить. Зато его ближайшие друзья – рыжеволосый непоседа Рон (Руперт Гринт) и отличница из отличниц, очаровательная Гермиона (Эмма Томпсон) – это как раз то, что надо, а может, даже и лучше! ■



Все, что нужно для небольших офисов...

Сервер **hp netserver e200** является сердцем любого малого бизнеса, обеспечивая жизненный поток данных, который задает пульс компании. Вся информация компании теперь в едином месте, с помощью коммутаторов hp procurve доступна для всех и ничто не может потеряться благодаря надежной системе резервного копирования на основе накопителей DAT40i.

hp netserver e200

Доступны конфигурации с предустановленной операционной системой: включи и работай!

P5403B Intel® Pentium® III processor 1000МГц с шиной 133МГц. Оперативная память 128Мб ECC SDRAM (с расширением до 768Мб). 7 гнезд для устройств хранения данных. Встроенный двухканальный U/66 IDE controller 4 слота расширения PCI; 2 свободных SCSI, 3 свободных IDE, один ISA. Жесткий диск: 18.2Гб Ultra3 SCSI, или 20 или 30Гб IDE. Встроенный сетевой адаптер.

Идеально сочетаются с hp netserver e200



hp procurve switches 2124, 2312 и 2324

Просто включи и начинай работу!

J4817A/J4818A/J4868A 12- и 24-портовые коммутаторы, 10/100 Base-T autosensing, 2 слота расширения для гигабитных или оптических трансиверов (модели J4817A, J4818A), пожизненная гарантия hp.



hp surestore DAT 40i

Лучшее решение для резервного копирования, поддержка One Button Disaster Recovery

C5686A Быстрый накопитель с поддержкой DDS-4, скорость резервирования данных до 40Гб за 2 часа, наработка на отказ: до 400,000 часов при 12% цикле загрузки, интерфейс LVD/SE Wide Ultra SCSI-2, автоматическое предупреждение об износе ленты, пакет ПО для резервного копирования.





Товар сертифицирован

ПАРТНЕРЫ HP: ERC: (044) 230-3474; DataLux: (044) 249-6303; Квазар-Микро: (044) 239-9988; RQL-Ukraine: (044) 227-2144; Спецвузавтоматика: (0572) 191-505; Д'Комп: (0562) 372-243; NextStep-NS: (0532) 509-346; S&T Soft-Tronik: (044) 238-6388; CityNet: (044) 461-5555; ООО ПКФ РОМА ЛТД: (0612) 130-757; ЗАО «КОТС»: (044) 238-5653; АРУС-Одесса: (048) 715-5830.

АВТОРИЗОВАННЫЕ СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ: ERC: (044) 230-3484; S&T Soft-Tronik: (044) 238-6388.

АВТОРИЗОВАННЫЙ ПОСТАВЩИК СЕРВИСНЫХ ЗАПЧАСТЕЙ: VD MAIS: (044) 227-1389.

Программа кредитования малого и среднего бизнеса: АППБ «АВАЛЬ»: (044) 490-8907; ГАСК «УКРИНМЕДСТРАХ»: (044) 238-6127.

www.hpinvent.com.ua